

10/2004
12. Jahrgang / Ausgabe 132
Österreich € 3,45 / Schweiz sfr 6,00 / BeNeLux € 3,55 / Italien, Spanien, Portugal (cont) € 4,20
€ 2,99
MAN!AC
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA
JETZT NUR 2,99 €
+BONUS
Insider-Report: Raubkopien gestern und heute
Alle Highlights im Test!
BURNOUT 3
PIKMIN 2
Plus: Second Sight, Tales of Symphonia, Colin McRae Rally 2005, Tenchu Kurenai
Rollenspiele für alle Konsolen
PS2 STAR OCEAN 3
Xbox STAR WARS KOTOR 2
NGC PAPER MARIO 2
SPLINTER CELL CHAOS THEORY 3
Gespielt: Bombast-Grafik & Coop-Modus – alle Fakten im Heft!
4 198044 102999



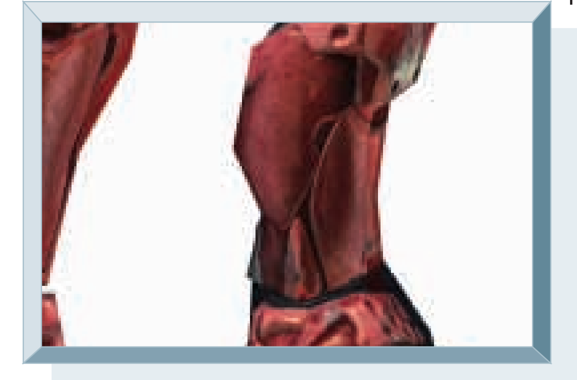
DER RICHTIGE ZEITPUNKT

Wann ist der geeignete Zeitpunkt, eine wichtige Entscheidung zu treffen oder eine weitreichende Ankündigung zu machen?

Im viel bemühten Sommerloch überraschten uns unter anderem der Springer-Verlag ("BILD dir deine Meinung") und das angesehene Nachrichtenmagazin "Der Spiegel" mit der Meldung, künftig wieder so zu schreiben wie vor der – von nicht wenigen Autoren-Altvorderen und so genannten Intellektuellen vehement abgelehnten – Rechtschreibreform. Ob dieser dem aktuellen Schullehrplan entgegen laufende Entschluss (oder Entschluß?) im deutschsprachigen Raum für mehr Orientierung im undurchsichtigen Orthographie-Dschungel sorgt oder das endgültige Buchstaben-Chaos heraufbeschwört, wird sich zeigen. MAN!AC jedenfalls bleibt der neuen Schreibweise treu.

Chaos und Verwirrung stiftete in den vergangenen Wochen auch eine Aussage von Microsoft-Boss Bill Gates: "Wenn Nintendo-Hauptaktionär Hiroshi Yamauchi bei mir anruft, werde ich ihm ein unwiderstehliches Kaufangebot unterbreiten." So oder so ähnlich soll sich der Windows-Papa auf einer Veranstaltung geäußert haben. So ähnlich, weil einen Tag später – nach einer empörten Reaktion seitens Nintendo – das Dementi folgte: Gates sei falsch zitiert worden. Und das im Sommerloch. Wie peinlich!

Playstation-Vater Ken Kutaragi machte ebenfalls von sich reden: "Die Entwicklung der PS3 geht planmäßig voran, die Vorstellung erfolgt noch dieses Geschäftsjahr (Anm.d.Red.: endet März 2005) und auf der E3-Messe 2005 wird die neue Konsole spielbar sein." Nach den vielen Gerüchten, dass Sony hinter ihrem NextGen-Zeitplan zurückliege ein gut getimter Schachzug und ein echter Schock für die Konkurrenten Nintendo und Microsoft. Die stehen jetzt ihrerseits unter Zugzwang, schließlich wollten beide vor dem Konsolen-Platzhirsch ihre neuen Hightech-Geräte präsentieren. Wir rechnen daher mit einer Vorstellung von Xbox 2 und Nintendo Revolution Anfang nächsten Jahres.



"Halo 2"
(Microsoft, 2004)

Nach eineinhalb Jahren MAN!AC-Zugehörigkeit hat auch Kollege Thorsten Küchler eine Entscheidung getroffen: Sein Weg führt gen Norden zu einem anderen Verlag. Wir wünschen dem Action-Fan auf diesem Wege alles Gute, eine zielsichere Hand und ein stets prall gefülltes virtuelles Wummen-Lager!



Weidmannsheil und jederzeit voll geladene Digi-Knarren wünschen wir Ex-MAN!AC Thorsten Küchler.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. Oktober 2004. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Nächstes Jahr werden die neuen Konsolen von Sony, Nintendo und Microsoft vorgestellt. Freut Ihr Euch schon auf die Next-Gen-Parade oder kommen Euch die neuen Videospiel-Geräte viel zu früh? Kurz: Haben die Hersteller den richtigen Zeitpunkt gewählt?

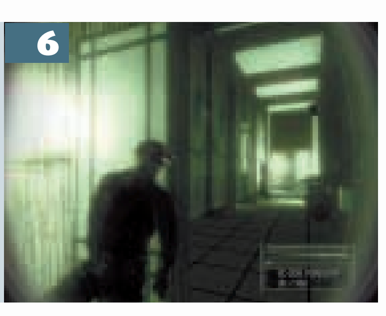
MAN!AC-MEINUNG NR. 24

- (A) Ich kann's kaum mehr erwarten. Je früher die neuen Konsolen kommen, desto besser.
- (B) Ich freu' mich auf die Vorstellung, könnte aber auch noch ein Jahr länger ausharren.
- (C) Definitiv der falsche Zeitpunkt: Ich hab auch in zwei, drei Jahren noch Spaß mit den aktuellen Konsolen.

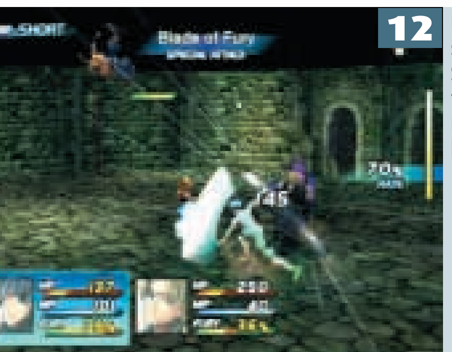
Ich besitze

- ◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

INHALT

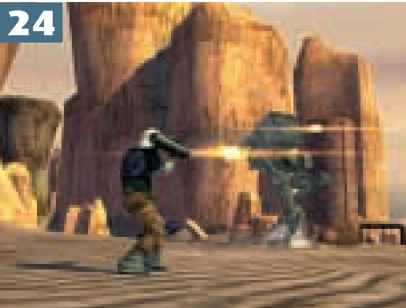


Mehr Spannung, mehr Grafik, mehr Spiel? Splinter Cell Chaos Theory trumpft mit neuen Gimmicks und Wunderoptik auf. **6**



12 Exzellentes Kampfsystem und feine Story: Star Ocean: Till the End of Time lässt RPG-Herzen schneller schlagen.





Pünktlich zum DVD-Start der ersten Trilogie verspricht Star Wars Battlefront packende SciFi-Kämpfe. **24**



32 Bilderbuch-Rollenspiel: Das japanische Paper Mario 2 im Vorab-Check.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN



PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

MAN!AC EXTENDED



74 Vollgas-Sucht und Karambolagen-König: Die High-speed-Sensation Burnout 3: Take-down im Test.

78 Strategie-Sensation Teil 2: Pikmin 2 macht die deutschen Gamecubes unsicher.



82 Jenseits von "Time-splitters": Wir prüfen Free Radicals Second Sight auf Herz und Nieren.



34 Zündstoff: Auf satten sechs Seiten erzählen wir Die Geschichte der Spiele-Raubkopie.



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Potenter Nachschlag: Dank Parallel-Entwicklung startet Sam Fisher bald sein drittes Stealth-Abenteuer in exquisiter Grafik-Kulisse und mit Coop-Modus.

XB Auf Bedrohung von oben sind selbst Putzkräfte nicht gefasst.

XB Nutzt die wachsame Gegner-KI, indem Ihr sie mit verdächtigen Geräuschen ablenkt. So überrascht Ihr die Burschen von hinten oder auch von oben.

Die Neudefinierung des Begriffs Stealth – das ist das erklärte Ziel der neuesten "Splinter Cell"-Episode "Chaos Theory". Laut den Ubisoft-Mannen aus Montreal steht das wichtigste Spielelement – Anschleichen – im direkten Verhältnis zur Spannung, so zumindest die Theorie. Sam Fishers kommendes Abenteuer setzt daher mehr denn je auf Infiltration und Überraschung.

Die Entwicklung des dritten Teils begann direkt nach Fertigstellung des ersten "Splinter Cell" – parallel werkelte Ubisoft Shanghai am bereits erschienenen "Pandora Tomorrow".

Doch zum Spielinhalt: Die Story verbindet alle drei Teile und beginnt mit der Entführung des Wissenschaftlers Bruce Morgenholt durch eine peruanische Guerilla-Gruppe. Sam Fisher wird entsandt, um die sensiblen Informationen des Gefangenen zu sichern. Doch dabei bleibt es beileibe

Dynamisches Duo

Der neue Coop-Modus verspricht doppelten Spielspaß

Um beim Abseilen nicht entdeckt zu werden, kommandiert Ihr Euren Kumpel nach rechts oder links.

Mit Schwung werft Ihr Euren Partner über hohe Vorsprünge oder große Abgründe.

Räuberleiter: Nur mit koordiniertem Teamwork sind die komplexen Levels zu meistern.

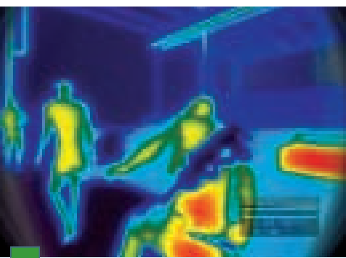
Abwechslungsreiche Team-Einsätze ersetzen nun den spaßigen Versus-Modus aus "Pandora Tomorrow". Vier knackige Levels speziell für zwei Agenten krempeln den gewohnten Spielablauf total um – nur mit koordinierter Zusammenarbeit bewältigt Ihr die Szenarien. Während der mindestens einstündigen Einsätze besprecht Ihr via Headset die Lage und schildert dem Partner die Verhältnisse im nächsten Raum. So kann Euer Kumpel Wachen ablenken, während Ihr vorbeischleicht. Oder Ihr startet einen simultanen Angriff auf zwei Gegner. Der Teamgedanke wird auch beim Entschärfen einer Laserbarriere konsequent weitergeführt – zeitgleiches Ziehen der Drähte sorgt dabei für Hochspannung. Einmalig sind daneben die neuen Akrobatik-Einlagen: So könnt Ihr Euch am Partner emporhangeln oder ihn über Abgründe werfen. Neben klassischer Räuberleiter erfordert das Abseilen gezielte Absprache. "Impossible Mission"-ähnlichen Hacker-Aktionen steht also auch nichts mehr im Wege. Viele Lösungsansätze sowie sekundäre Ziele sorgen zudem für Langzeitspaß. Xbox-Fans freuen sich neben voller Live-Unterstützung auch über Netzwerk-Spielchen und Splitscreen-Kooperationen. Neue Maps per Download sind sehr wahrscheinlich.



XB Das vorsichtige Anschleichen garantiert abermals Hochspannung. Doch Vorsicht: Erblickt die Wache auch nur Euren Schatten, löst sie Alarm aus und ruft Verstärkung.



XB Schneidig: Sam öffnet Plastik-Vorhänge oder Zeltwände via Messer.



XB Im dichten Dampf des Badehauses hilft nur die Infrarot-Sicht.

nicht – die Geschichte eskaliert schließlich zum internationalen Konflikt, in den sogar Korea und China involviert werden.

Weltweiter Einsatz

Die gefährlichen Missionen führen Sam um die ganze Welt: Doch lasst Euch nicht von der brillanten Optik eines malerischen spanischen Dorfes, eines finsteren New Yorks während eines totalen Stromausfalls oder dem stimmigen Japan-Szenario blenden. Gerade Letzteres besticht mit hübschen Badehäusern, traditionellen Anwesen und dem Verteidigungsministerium – doch alles wird natürlich gut bewacht.

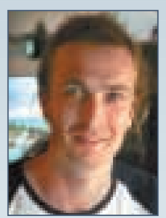
Diesmal stehen mehrere Wege offen, die Stealth-Action zu meistern. Der nicht lineare Spielablauf lässt Platz für rabiate oder vorsichtige Vorgehensweisen. Ebenso finden sich verschiedene Routen, um Euer Ziel zu erreichen. Besonderes Augenmerk gilt wie beim Genre-Konkurrenten "MGS 3" dem Nahkampf: Dank Rambo-Messer bedroht Ihr bewaffnete Gegner und schaltet sie flugs aus. Überwältigte Feinde fangt Ihr nun direkt auf oder stoßt sie in die Tiefe – eine modifizierte 'Ragdoll'-Engine macht's möglich. Die Klinge dient daneben auch zum Aufschneiden von Papierwänden, Zelten oder Planen. Außerdem könnt Ihr Euch endlich an verschiedenen Stellen lautlos abseilen und Türen leise öffnen oder auftreten.

Sinnesschärfe

Geräusche entwickeln sich in "Chaos Theory" zu einem gewichtigen Faktor, denn nun müsst Ihr nicht nur feindlichen Augen entgehen, sondern Euch auch gegnerischen Ohren entziehen (siehe Kasten rechts). Aber selbst dem besten Schleicher passieren Fehltritte. Deshalb unterstützen Euch die schallgedämpfte 5,7mm Pistole sowie die bewährte Multifunktions-Wumme mit bleihaltigen Argumenten. Letztere könnt Ihr dank verschiedener Aufsätze zur Shotgun oder Sniper samt Zielfernrohr umbauen.

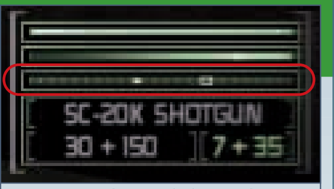
Von Masken und Echos

Über das ausgefeilte Sound-System von "Splinter Cell 3"



Fabien Noel (Bild) entwickelte das eindrucksvolle Sound-System, das "Splinter Cell"-Agenten gleichermaßen hilft wie verwirrt. Dazu werden Sounds an Objekte gekoppelt – je mehr Ihr Euch entfernt, desto leiser der Ton. Dank 'Sound-Masking' verändern sich Geräuschfrequenzen durch etwaige Hindernisse. Wenn Sam sich einer Wand nähert, kann er schon eine Maschine im anliegenden Zimmer gedämpft hören. Sobald er die Tür öffnet, wird der Klang klarer, aber erst wenn er eintritt, wird er vom Raumklang umgeben. Der spezifische Geräuschteppich innerhalb von Räumlichkeiten ermöglicht ein 'Ambience'-System aus vier Kanälen, das direkt in Surround-Sound umgesetzt wird. Genial: Beim Raumwechsel mischen sich die 'Ambiences' der angrenzenden Lokalitäten in Echtzeit. Das System benötigt kaum Rechenzeit und ermöglicht sogar Echos: Geräusche reflektieren an Wänden – der Spieler vernimmt Klänge so aus einer anderen Richtung.

Sound als Spielelement: Gegner reagieren nun viel sensibler auf verdächtige Geräusche. Deshalb hielt neben bewährtem Sichtbarkeits-Indikator ein Geräuschmesser (oben) Einzug. Dieser markiert nicht nur Eure Lautstärke, sondern auch die der Umgebung – denn in ohrenbetäubenden Lokalitäten sind lautlose Schleichereien ohnehin unnötig.



Der neue Geräusch-Messer (rot) zeigt neben Eurem Lärm (rechteckiger Punkt links) auch das Getöse der Umgebung (rechteckiger Rahmen.)

Daneben verteilt die Waffe diverse 20mm-Projektile: Ring-Geschosse zum Betäuben von Gegnern, Haftkameras, Elektroschocker oder Stress-Generatoren, mit denen Ihr die aufgebohrte KI beeinflusst.

Solltet Ihr einmal entdeckt werden, merken sich die Wachen den Alarm. Danach reagieren sie aufmerksamer, nervöser und schauen sich öfters um – kurz: Sie sind gestresst. Daneben schärften die Entwickler die KI-Sinne: Wachen erkennen Eure Schatten, Euer Spiegelbild sowie verdächtige Geräusche. Die Burschen dienen auch nicht mehr als Kanonenfutter, denn bei Schussgefechten versuchen sie sich taktisch klug zu positionieren und zu





XB Ausgelöscht: Nachdem Sam die Kerze ausgepustet hat, schaut ein Bediensteter nach dem Rechten. In der Dunkelheit überwältigt Ihr ihn flugs und quetscht noch ein paar Informationen aus ihm heraus.

XB Die stimmungsvollen Szenarien wirken dank durchgängigem Einsatz von Normal Mapping und gezielten Licht/Schatten-Würfen sehr natürlich.

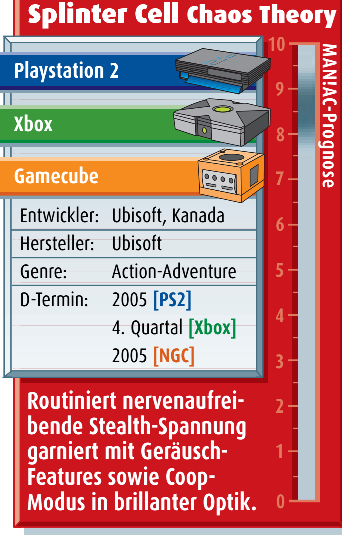
verstecken. Außerdem bilden sie Teams, um Sam zu suchen und sich gegenseitig abzusprechen. Solltet Ihr dann Eurer Versteck verraten, werdet Ihr umgehend eingekreist – kein Entkommen!

Wunder der Optik

Auf technischer Seite weiß die gezeigte Xbox-Fassung nachhaltig zu beeindrucken: Die auf der "Unreal"-Engine basierende Grafik-Eigenentwicklung stellt ihre Leistungsfähigkeit mit dynamischem Licht, weichen Schatten sowie Normal Mapping wunderbar unter Beweis. Letzteres sorgt für poröse und strukturierte Oberflächen mit natürlichem Aussehen (siehe Kasten rechts unten). Spiegelungen sowie Wassereffekte tun ihr Übriges. Trotz nicht verwendetem Motion Capturing bewegt sich Sam realistisch durch seine Missionen. Solltet Ihr beim Schleichen den Stick loslassen, verharrt Fisher in seiner aktuellen Pose – daneben 'rutscht' er nicht mehr auf dem Boden wie viele seiner Videospiel-Kollegen. Beim ersten Probezocken schwächelte er allerdings durch hampelige Sprungeinlagen.

Wunderschön: Die Xbox-Version übernimmt alle Grafik-Features der PC-Fassung außer dem Anti-Aliasing. Daneben versprechen die Entwickler die niedrige Bildrate noch auszubügeln. Dann könnte "Chaos Theory" zur neuen Grafikreferenz avancieren.

Spielerisch erfindet der Titel das Genre zwar nicht neu, auch viele Features (Messer, Nahkampf, gesuchte Wissenschaftler) wirken ein wenig abgekupfert. Beim Antesten wird deutlich: Dank gewohnter Steuerung und bewährtem Spielablauf finden sich Kenner schnell ein. Trotzdem oder gerade deswegen erzeugt das konsequent verbesserte "Chaos Theory" schon jetzt unvergleichliche Schleich-Spannung. *ts*



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Playstation 2 / Xbox / Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005 [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	2005 [NGC]

MAN!AC-Prognose (0–10)

Routiniert nervenaufreibende Stealth-Spannung garniert mit Geräusch-Features sowie Coop-Modus in brillanter Optik.

Jeder Raum erzählt seine eigene Geschichte

Art Director Thé Chinh Ngo über seine realistische Raumgestaltung



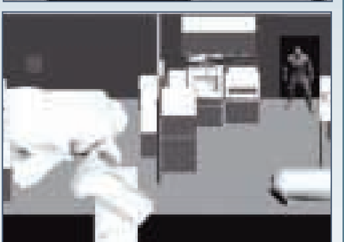
Thé Chinh Ngo, Art Director von "Splinter Cell 3", trägt mit seinen stimmigen Umgebungen beträchtlich zum Realismus bei. Interessant ist dabei seine Vorgehensweise. Dazu der gelernte Architekt: "Einer meiner Grafiker konstruierte eine Küche samt Einrichtung (ganz rechts oben). Das alles sah gut aus, der Raum sollte jedoch in Korea liegen. Der dortige Baustil ist aber sehr kompakt und unterscheidet sich deutlich von westlichen Gefilden. Schließlich bauten wir die Küche komplett um, damit sie authentischer wirkt. Dann kam die Frage auf, wie das Essen hier zubereitet wird – wir richteten den Raum entsprechend ein (ganz rechts unten). So wurde das Zimmer noch lebendiger – der menschliche Faktor kam hinzu. Beim Mobiliar fragte ich meine Designer: Was geschah hier am Tag zuvor? Findet eine Geschichte, findet ein Szenario, macht es glaubhaft. Sobald die Geschichte steht, ist es einfach, einen Raum einzurichten.



Auch leblose Umgebungen müssen dank natürlicher Einflüsse nicht steril wirken.

Ähnliches gilt in der Natur: Ich fragte mich beim Spazierengehen, wie sich Dreck und Laub auf dem Boden verteilt – durch den Wind sammelt es sich an bestimmten Plätzen. Auch Sand und Kies bilden so bestimmte Formen. Genau das wurde beim Dach-Szenario umgesetzt (oben). Viel Inspiration stammt von diversen Kulturen sowie Filmen. Diese vermitteln auch Stimmungen über Szenen oder Beleuchtung. Wir haben die grafische Technologie, aber es geht darum, sie so zu nutzen, um sie echt wirken zu lassen."





Oben der erste Entwurf einer koreanischen Küche – unten die finale geschrumpfte Konstruktion unter Berücksichtigung der Ereignisse und der Kultur.



Mortal Kombat: Deception

Nehmt all Euren Mut zusammen und weckt das innere Tier: Die barbarischen "Mortal Kombat"-Krieger laden erneut zum gnadenlosen Kampf.

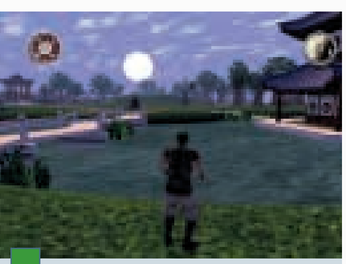
XB "Behaupte nie mehr, dass ich mir keine Schuhe leisten kann!" Die blutige Antwort folgt via Mörderwaffe.

Seit 1992 verdreschen sich in "Mortal Kombat" 2D-Muskelpakete in übelster Manier – Finish him! Das kontroverse und überaus gewalttätige Prügelspiel mit 'echten' digitalisierten Kämpfern landete hierzulande prompt auf dem Index. Denn neben den obligatorischen 100 Litern Blut pro Auseinandersetzung schockieren rohe Fatalities – via Tastenkombination reißt Ihr etwa Eurem Kontrahenten das Herz aus der Brust. Zur Verharmlosung der Gewaltdarstellung fügten die Programmierer bei den Nachfolgern "Mortal Kombat 2" und "Mortal Kombat 3" 'Babalities' (verwandle den Gegner in ein Baby) und 'Friendship' (Friede, Freude, Eierkuchen) ein. Auch die kunterbunten Digi-Hintergründe schwächen die groteske Blutschlacht dezent ab. Doch die BPjM lässt sich von der Verharmlosung der Gewalt nicht beirren und stapelt seit geraumer Zeit nahezu alle Versionen auf ihrem Beschlagnahmungstisch.

Die Zeiten ändern sich: In puncto Blutvergießen und realistischem Kampfverhalten übertrifft "Deadly Alliance" seine Vorgänger bei weitem – doch heute geht die Blutorgie locker durch. Echte Klopper-Fans freuen sich aber hauptsächlich über die Abschaffung des arg simplen Spielprinzips der 2D-Vorgänger und des 3D-"Mortal Kombat 4": Erstmals wählt Ihr zwischen authentischen Kampftechniken, wetzt Euer Messer oder andere scharfe Gegenstände und kombiniert die drei Kampfarten nach Belieben.



XB Die Frau weiß, wo der Hammer hängt: Während eines Kampfes sammelt Ihr ab und an mörderische Waffen ein, um den Sieg einzuheimsen.



XB Im Abenteuer-Modus genießt Ihr den fahlen Mondschein...



XB ...oder erfüllt grässliche Missionen wie etwa eine Dämonenaustreibung.

Düsterer, brutaler, blutiger!

"Mortal Kombat: Deception" schließt nahtlos an den Vorgänger an: Kaum ist die tödliche Allianz um Shang Tsung und Quan Chi zerschlagen, naht schon der nächste Bösewicht – der fiese Drachenkönig. Donnergott Raiden weiß Rat: Ein Turnier gegen die dunkle Bedrohung soll die Erde retten. So bekämpfen sich die 24 Protagonisten in modrigen Kellern, zerstückeln den Kontrahenten in höllisch heißen Szenarien und prügeln sich in verschiedenen Stockwerken des Himmelstempels. Die Hintergründe rücken ebenfalls immer mehr in den Vordergrund: Tödliche Fallen à la Riesenfleischwolf strafen feige Blocker, zerbrechliche Objekte verletzen Euer Alter-Ego und Wurf-Experten schmeißen den Widersacher kurzerhand durch splitternde Glasscheiben. Die zahlreichen Animationen der tollen Hechte und sexy Amazonen sowie die unheimliche Sound-Kulisse hauchen der Blutorgie schließlich die Extraportion Leben ein.

Wie im Vorgänger beherrschen die Draufgänger verschiedene Kampfstile, die Ihr via Schultertaste wechselt. Das immense Combo-Angebot des Vorgängers wird sogar noch getoppt – selbst Profis üben wochenlang an den vielfältigen Angriffsvarianten. Zusätzlich überrascht die gestiegene Geschwindigkeit des Kampfgeschehens und Fatality-Verehrer klatschen begeistert Beifall: Eure virtuellen Recken beherrschen jeweils mehrere Todbringer; erstmals verderbt Ihr brutalen Mördern den Killerschlag sogar via Selbstmord! Neben altbekannten





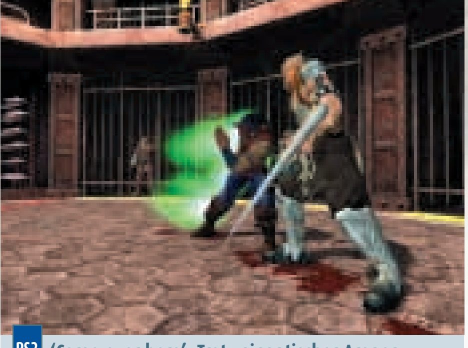
XB Blutig, blutiger, "Mortal Kombat: Deception": Roter Saft fließt massig.



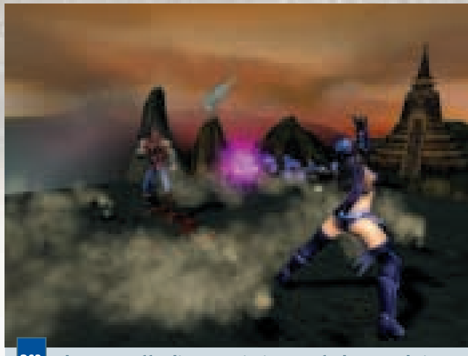
XB Achtet immer auf Eure Deckung: Aber seid nicht zu defensiv (oben), sonst landet Ihr schnell in einer tödlichen Falle wie etwa dem rotierenden Fleischwolf (rechts).



PS2 Flieg, Baby, flieg: Der hammerharte Uppercut gehört seit dem ersten Teil zum Stammrepertoire.



PS2 'Come over here': Trotz gigantischer Arenen verliert Ihr den Kontrahenten nie aus den Augen.

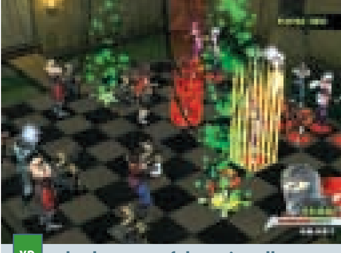


PS2 Als Fernwaffe dienen wie immer farbenprächtige Special-Attacken.

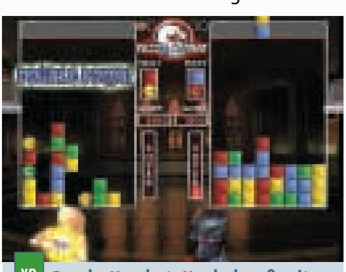
Recken wie Sub-Zero und Ermac freuen sich Insider auf acht neue Gesichter. So fordern Euch etwa ein ekelhafter Dämon und ein mysteriöser Ordensanhänger zum Duell heraus.

Schach & Knobelei

Frische Spielmodi beruhigen nach dem hektischen Kampfalltag die gestressten Nerven. Setzt Euch deshalb kurzerhand vor das virtuelle 3D-Schachbrett: Hier selektiert Ihr zuerst diverse Brett-Kämpfer aus verschiedenen Kategorien (Kämpfer, Magier, Heiler) und startet sodann ein strategisches Figuren-Match. Knobel-Anhänger freuen sich außerdem über "Puzzle Kombat". Hier verschiebt Ihr in bester "Super Puzzle Fighter 2 X"-Manier verschiedenfarbige Blöcke, stapelt als Verbindungsstelle Dragon Koins oder nutzt Bomben, um alle Blöcke derselben Farbe auf einmal zu zerstören. Besonders reizvoll: Die beiden eigenständigen Spiele dürft Ihr online gegen Freund und Feind zocken. Der Konquest-Modus erinnert schließlich an die beiden Action-Adventure-Ausflüge "Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero" (1997) und "Mortal Kombat Special Forces (2000)": Als Student erlernt Ihr in zahlreichen Missionen die einzigartige "Mortal Kombat"-Kampfkunst und tauscht Münzen gegen Bonus-Gegenstände ein. Insgesamt freuen sich rabiate Prügler über sinnvolle Neuerungen bei den Kämpfen und auf die zahlreichen erholsamen Extra-Spiele abseits vom Dresch-Alltag. *rf*



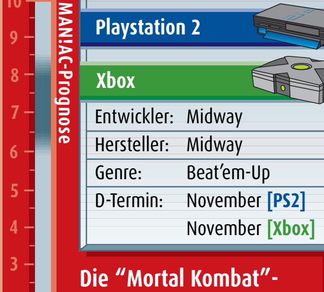
XB Schachmatt: Auf dem virtuellen Kampfbrett geht's taktisch und blutig zu.



XB Puzzle-Kombat: Knobelspaß mit Mini-Charakteren.

Mortal Combat: Deception

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

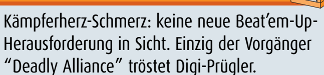


Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Midway
Hersteller:	Midway
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]

Die "Mortal Kombat"-Täuschung überzeugt mit mystischer Geschichte, zahlreichen Extra-Modi und tollem Kampfsystem.

Gamecube-Alternative 

Kämpferherz-Schmerz: keine neue Beat'em-Up-Herausforderung in Sicht. Einzig der Vorgänger "Deadly Alliance" tröstet Digi-Prügler.

Star Ocean Till The End Of Time

Generalüberholt und mit reichlich Extras aufgepeppt schickt Square-Enix die Fortsetzung eines PSone-Klassikers gen Europa.

Nach einem verkorksten Japan-Start im letzten Jahr verpasste man dem mittlerweile dritten "Star Ocean"-Teil ein Facelift. Die als "Director's Cut" nochmals veröffentlichte Version trumpft mit zusätzlichen Charakteren, Gegnern, Umgebungen, Mini-Games und weiteren Extras auf. Das Warten hat sich für deutsche Rollenspielfans also gelohnt, denn Ende September kommen wir hierzulande in den Genuss dieses aufgebohrten "Star Ocean".

Star Ocean Extended

Das sehr storylastige RPG beginnt auf einem Urlaubsplaneten irgendwo in ferner Zukunft. Der jugendliche Held Fayt und dessen Freundin erholen sich gerade beim Einkaufsbummel, als das galaktische Ferienresort plötzlich von einer fremden Macht angegriffen wird. Im Chaos der Flucht verliert Fayt nicht nur seine Eltern und Freundin Sophia aus den Augen, er muss auch noch auf dem unterentwickelten Planeten Vanguard 3 notlanden. Dort wird er allerdings schon bald von dem mysteriösen Cliff aufgelesen, nur um daraufhin wieder in jede Menge galaktischen Ärger hineinzuschlittern.
Damit Ihr auch ja nichts von der komplexen Handlung verpasst, gibt's ausufernde englischn Dialoge. Bis Ihr das erste Mal wirklich frei Hand an das Pad legen dürft, vergeht eine gute Stunde. Dann geht's aber auch gleich richtig zur Sache: Vanguard 3 ist zwar eine rustikale, aber keineswegs gastfreundliche Welt. Schon bald müsst Ihr Euch Eurer Haut erwehren, und das auf für ein Rollenspiel ungewöhnliche Weise. Entspannte Rundenkämpfe gibt's hier nicht, stattdessen wird in Action-Manier gekloppt. Ihr steuert eins Eurer maximal drei Partymitglieder durch das dreidimensionale Kampfareal, Nah- und Fernattacken löst Ihr direkt auf Knopfdruck aus. Eure Partner agieren währenddessen nach vorher zugewiesenen Verhaltensmustern. Bei Bedarf springt Ihr mit den Schultertasten von einem Charakter zum nächsten und habt so immer die richtige Attacke bzw. den passenden Zauberspruch griffbereit. Das ist zu Anfang gewöhnungsbedürftig und vor allem bei größeren Gegnermengen etwas chaotisch, mit der Zeit lernt Ihr dieses neue Kampfsystem aber zu schätzen.





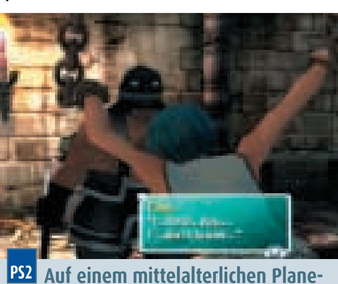
PS2 In den Kämpfen entscheidet gutes Timing oft über Sieg oder Niederlage.



PS2 Frei rotierbar und mit zoombarer Übersichtskarte machen die Abenteuer-Umgebungen Lust aufs Forschen – und das ohne lästige Zufallsbegegnungen.

Rollenspiel trifft Action

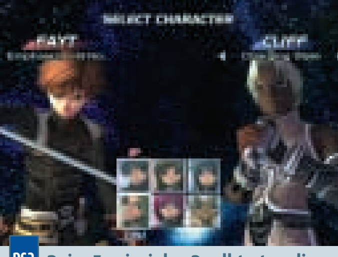
Kombinations-Attacken mehrerer Partymitglieder, lange Schlagserien, Konterattacken – unendliche taktische Möglichkeiten tun sich auf. Und belohnt werdet Ihr außerdem, denn für erfolgreiche Kämpfe gibt es immer wieder neue 'Battle Trophies'. Um die zu gewinnen, müsst Ihr bestimmte Anforderungen erfüllen und z.B. einen Kampf ohne Schaden zu nehmen überstehen oder in weniger als zehn Sekunden siegen. Insgesamt 300 dieser Trophäen könnt Ihr ergattern und damit Eure Fähigkeiten und Ausrüstung verbessern. So lernt Ihr neue Tricks, von denen Ihr stets sechs im Kampf parat haben könnt. Ihr müsst also ständig an Euren Figuren feilen, damit sie stets die für ihren Charakterlevel besten Spezialattacken und Zaubersprüche benutzen. Die dafür nötigen Kämpfe werden Euch allerdings nicht aufgedrängt. Vorbei sind die Zeiten nerviger Zufallsbegegnungen – in "Star Ocean 3" stolzieren die Gegner offen durch die Kerker und Raumstationen. Zwar stellen Euch die Bösewichte durchaus nach, wenn Ihr in deren Nähe kommt, aber geschickte Läufer können viele Kämpfe einfach umgehen. So verpasst Ihr allerdings auch die Chance, Eure Charaktere aufzupäppeln.



PS2 Auf einem mittelalterlichen Planeten gestrandet, landet Ihr im Kerker.



PS2 Ohne Helden-Management kommt auch "Star Ocean 3" nicht aus.

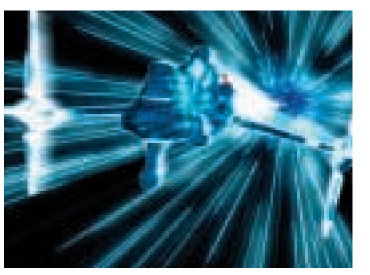


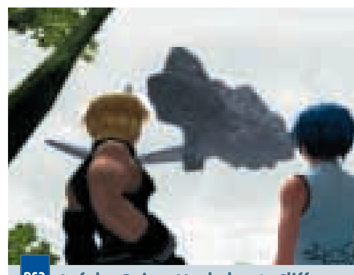
PS2 Beim Zweispieler-Duell treten die Helden gegeneinander an.



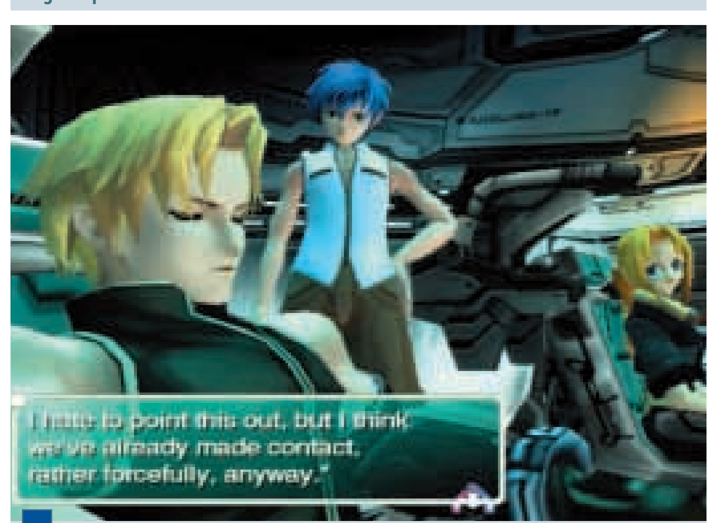


PS2 Gut geblockt ist halb gewonnen: Bei voller 'Fury'-Anzeige wehrt Ihr schwache Angriffe problemlos ab und setzt mit schnellen Kontern nach.





PS2 Auf der Reise: Muskelprotz Cliff nimmt Euch mit an Bord.

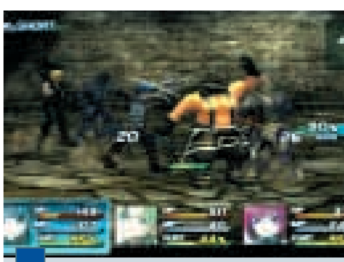


PS2 Schier endlose Dialoge komplett mit englischer Sprachausgabe treiben die Geschichte weiter. Story-Enthusiasten freut's, Action-Fans klicken schnell weiter.

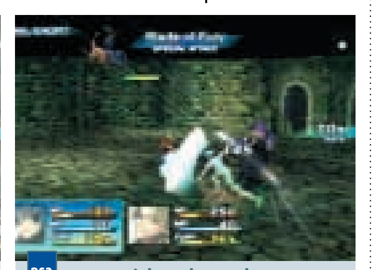


PS2 Spektakuläre 'Symbology'-Tricks und wuchtige Nahkampfangriffe setzen optische Highlights in den teils hektischen Kämpfen.

Feigheit lohnt sich also kaum, zumal Ihr bei den vielen Storysequenzen durchaus Zeit zum Entspannen habt. Leider gerieten die Dialoge manchmal etwas langatmig. Zwar ist die Geschichte an sich durchaus wendungsreich und spannend, aber etwas mehr Tempo hätte dem Ganzen wirklich gut getan. Doch auch hier hat man bei Square-Enix aufgepasst: Auf Wunsch dürft Ihr nämlich die langen Dialoge mit einem einzigen Knopfdruck überspringen – so entgeht Euch zwar die halbe Rahmenhandlung, dafür könnt Ihr Euch auf die restlichen Aspekte des Spiels konzentrieren. Die sind vielfältig: Unterschiedliche Outfits für die Charaktere, Waffen und Items zum Selbermachen, zehn verschiedene Abspänne und ein Zweispieler-Modus zum gegenseitigen Verprügeln sorgen für Langzeitmotivation. Mit einer Spielzeit irgendwo zwischen 40 und 80 Stunden beschäftigt Euch "Star Ocean: Till The End Of Time" tatsächlich eine ganze Weile. Dank ProLogic-2-Unterstützung gibt's dabei auch ordentlich was auf die Ohren. PS2-Rollenspielern steht ein erfüllter Herbst bevor. *dm*



PS2 Üble Keilerei: Bei Kämpfen mit mehreren Gegnern leidet die Übersicht.



PS2 Wer Spezialattacken zu langen Combos verknüpft, macht ordentlich Punkte.

Star Ocean: Till The End Of Time

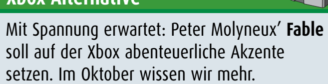
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	September

Storylastiges Rollenspiel mit herausragendem und -forderndem Kampfsystem. Reichlich Extras lassen auf großes hoffen.

Xbox-Alternative



Mit Spannung erwartet: Peter Molyneux' **Fable** soll auf der Xbox abenteuerliche Akzente setzen. Im Oktober wissen wir mehr.

Gamecube-Alternative

Ähnlich traditionsreich wie "Star Ocean" ist Namcos **Tales of Symphonia**. Den Test findet Ihr im Import-Teil auf Seite 42.



www.shellshockgame.com

Prince of Persia 2

Wer mit der Zeit spielt, kriegt Probleme: Wir fühlen Ubisofts Abenteuer-Thronfolger auf den Zahn.

Adeliger Besuch in Mering: Ubisoft schaute mit "Prince of Persia 2"-Produzent Yannis Mallat sowie einer neuen Fassung des Wüstenabenteuers vorbei. Kam schon der erste Teil bei Fachpresse und Publikum prima an, gaben sich die Entwickler mit ihrem Werk nicht zufrieden und identifizierten gleich mehrere Punkte, die sie bei der Fortsetzung verbessern konnten.

Kampf-Kultur

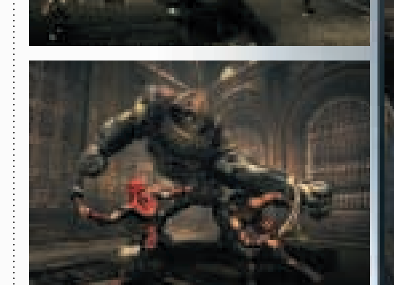
So fallen die Kämpfe imposanter, ansehnlicher und vor allem abwechslungsreicher aus. Die nervigen, ständig wiederkehrenden Gegner, die durch ein unheilvolles Gong-Signal angekündigt wurden, gehören endgültig der Vergangenheit an: Diesmal habt Ihr es nur mit Feinden zu tun, die einen Schauplatz bereits bevölkern, dafür werden diese in der Regel etwas hartnäckiger ausfallen. Um Zombies und mystischen Monstern Herr zu werden, hat der Prinz kräftig an seinen Kampfkünsten gefeilt. Die Steuerung funktioniert immer noch einfach mit wenigen Knöpfen, doch stehen Euch jetzt mehr Möglichkeiten offen. Überhaupt galt bei dem Team in Montreal die Devise, den Spieler noch aktiver einzubinden und ihn nicht wie früher quasi als Zuschauer bei halbautomatisch ausgeführten Aktionen stehen zu lassen. So setzt Ihr auf Wunsch spektakuläre Combos zusammen oder nutzt noch mehr die Umgebung für fulminante Attacken: Schwingt um Säulen herum, um gleich eine ganze Gruppe Bösewichte zu durchsäbeln oder stoßt Euch für Sprungangriffe von Mauern ab. Als sehr nützlich erweist sich die Tatsache, dass Ihr entsorgten Schurken die Waffen abnehmen könnt und dann beidhändig zur Sache geht – stolze 63 Kampfmittel begegnen Euch im Lauf des Abenteuers.

Dadurch ist es Euch möglich, Fieslinge effektiver klein zu kriegen, außerdem klappen nur dermaßen ausgerüstet die gröberen Aktionen wie Instant-Tod durch Enthauptung. Dummerweise halten die gemopsten Klingen nicht sonderlich lange, weshalb Ihr öfters Nachschub braucht – entsorgt die abgenutzten Piekser am besten durch das Werfen auf entfernte Bösewichte.

Obermotze für alle

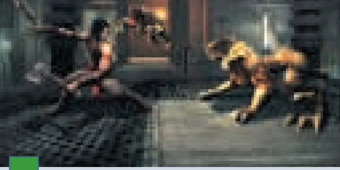
Waren beim Vorgänger Boss-Charaktere nicht vorhanden, wird Euch diesmal ein Trio das Leben schwer machen – jeder dieser Hauptfieslinge begegnet Euch im Storyverlauf mehr als nur einmal. Außerdem tummeln sich im normalen Feind-Fußvolk einige dicke Brocken wie ein riesiges Ungetüm, das den Prinzen um das Mehrfache überragt.

Auch gegen das 'Einmal durch, was nun?'-Phänomen wurde vorgegan-

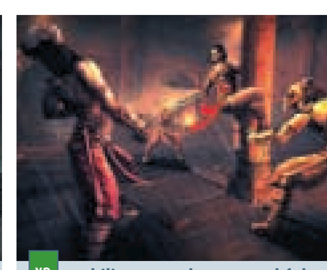


PS2 Denkste: Dieser dicke Brocken zählt noch nicht mal als Obermotz.

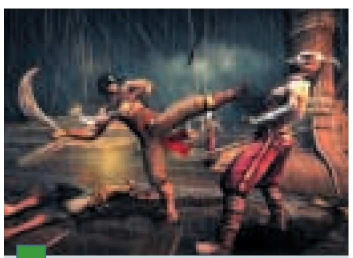
PS2 Praktisch und gefährlich zugleich: Werft Eure Feinde in Speerfallen, um sie schneller loszuwerden – fallt aber nicht selber rein!



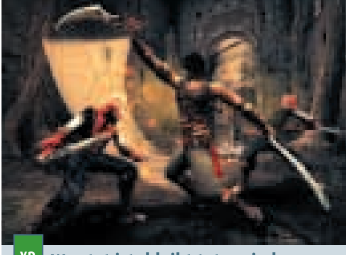
XB Auch vierbeinige Dämonen wollen Euch an die Heldenhaut.



XB Mobiliar nutzt Ihr zur Durchführung besonderer Attacken.

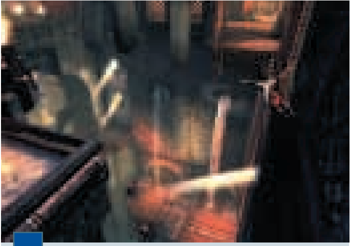


XB Geh weg: Mit Fußtritten haltet Ihr Euch Feinde vom Leib.



XB Was tot ist, bleibt tot – wiederkehrende Feindwellen sind passé.





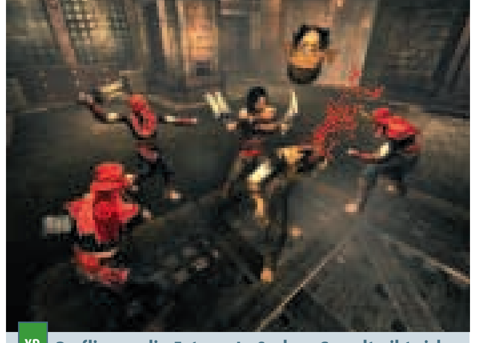
PS2 Gewagte Sprung- und Kletterpartien gehören wieder mit dazu.



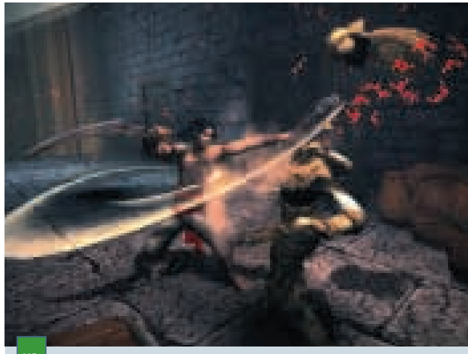
NGC Der sichtlich gereifte Prinz agiert nun wesentlich aggressiver und erbarmungsloser: Mit zwei Schwertern richtet Ihr dementsprechend mehr Schaden an.



XB Aufgespießt: Den Sand gefallener Feinde sammelt Ihr nun automatisch auf.



XB Da fliegen die Fetzen: In Sachen Gewalt gibt sich das Entwicklerteam wenig zimperlich.



XB Monster-Rübe ab: Das orientialische Märchen richtet sich nun an eine deutlich ältere Zielgruppe.

gen: Neben vier Schwierigkeitsgraden und Online-Anbindung für die Xbox fällt der Spielverlauf an sich spannender aus: Als Dauer für das einmalige Durchspielen schätzt Yannis Mallat ca. 15 Stunden ein, die mit einigen Kniffen für ein abwechslungsreiches Erlebnis sorgen sollen.

Neben der nun fließenderen Verknüpfnung zwischen Kampf und Kletterei wird der Puzzle-Anteil aufgestockt – jedes Rätsel sorgt dabei für spürbare Konsequenzen im Spielverlauf. Auch die Zeitkomponente rückt stärker in den Mittelpunkt: Alle Features von früher wie Zeitlupe (diesmal bewegt Ihr Euch dabei aber normal) oder Rückspulen sind wieder mit an Bord, zwischendurch reist Ihr aber gleich mehrere Jahrhunderte in die Vergangenheit – und was Ihr dort anstellt, beeinflusst direkt das Geschehen in der Gegenwart.

Optisch orientiert sich "Prince of Persia 2" an der Ästhetik des Vorgängers, fällt aber passend zur Story spürbar düsterer aus. Technisch kitzelte Ubisoft noch rund 25 Prozent mehr an Leistung aus der PS2 heraus, was sich in zusätzlichen Details, Lichteffekten und noch mehr Animationen widerspiegelt. Besonderen Eindruck machte auf uns die ebenfalls vorgeführte Xbox-Fassung, die dem ohnehin hochklassigen Sony-Kollegen in Sachen Textur- und Schattenspielereien noch eins draufsetzte – wir können die für November angekündigte fertige Fassung kaum erwarten. *us*

Online-Märchen

Die ambitionierten Xbox-Live-Pläne

Noch mehr Grund zur Freude über "Prince of Persia 2" haben diesmal Xbox-Blaublütler: Zum einen dürfen sie sich wie Gamecube-Zocker auf eine zeitgleiche Veröffentlichung ihrer Fassung freuen (beim ersten Teil gab es dank eines Abkommens zwischen Sony und Ubisoft eine mehrmonatige Zwangs-Wartefrist). Zum anderen bekommen sie exklusiv motivierende Online-Features verpasst: So sind bereits jetzt fix downloadbare neue Levels geplant, damit Ihr Euch nach Abschluss der Hauptstory weiter austoben könnt. Dazu gesellen sich zwei Spielmodi, die zwar keine echte Internetpartien erlauben, sich aber "Ninja Gaiden" zum Vorbild nahmen: Bei der Zeitattacke versucht Ihr, vorgegebene Abschnitte so schnell wie möglich zu durchqueren, beim Survival tretet Ihr bis zum bitteren Ableben gegen stets nachrückende Feindeshorden an – damit jeder Eure Leistung würdigen kann, werden Eure besten Ergebnisse in einer Online-Rangliste verewigt.

Prince of Persia 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10): Playstation 2, Xbox, Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

Spürbar erwachsener aufgemachtes Abenteuer, das auf mehr Feinpolitur setzt und die Schwächen des Vorgängers eliminiert.



Kingdom Hearts 2



Klappe, die Zweite: Schlüsselschwinger Sora, Magiemeister Donald und Hofgeneral Goofy retten in einem fantastischen Abenteuer die Disney-Square-Welt vor degoutanten Fieslingen.





PS2 Sora besiegt sogar die Schwerkraft: Das einsteigerfreundliche Kampfsystem macht selbst Neulinge zum Überflieger.

Knapp zwei Jahre ist es her, als Squares "Kingdom Hearts" mit einer Kombination von Nippon-typischen "Final Fantasy"-Charakteren und den putzigen, westlichen Disney-Figuren die Fachpresse verblüffte. Auch etliche Action-Adventure-Liebhaber schlossen das beeindruckende Abenteuer der drei Weltenbummler Sora, Donald und Goofy in ihre Herzen – satte vier Millionen Exemplare wanderten schließlich über die Theke.

Die märchenhafte Geschichte von "Kingdom Hearts 2" beginnt fast wie das erste Zusammentreffen beider Welten: Während der cholerische Donald und Mr. Cool Goofy erneut den König aus den Händen übler Schergen befreien müssen, sucht Sora seine "Final Fantasy"-Freunde Kairi und Riku. Diese Wiedervereinigung nimmt eine spielentscheidende Rolle ein: Denn im Verlauf der dramatischen Reise trifft die flotte Dreierbande auf viele Kumpanen, die sich kurzfristig an Eure Fersen heften. Die düstere Plage wird somit auf mehrere Heldenschultern verteilt.

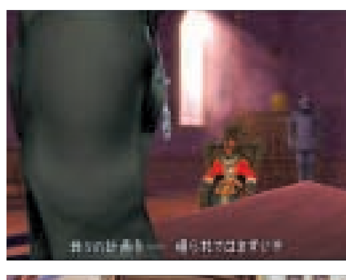
Eine große Familie

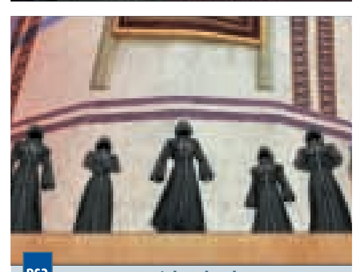
Wie im Vorgänger begegnet Ihr zahlreichen alten und neuen Disney-Freunden: In der glühenden arabischen Wüste trefft Ihr etwa auf Aladdin, unter Wasser schwimmt Ihr mit der bezaubernden Meerjungfrau Ariel um die Wette und der bärenstarke Herkules fordert Sora zum Armdrücken heraus. Selbst Micky ist nach seiner unwichtigen Nebenrolle im Erstling nicht eingeschnappt. Im Gegenteil: Der tollkühne Mäuserich stülpt sich einen Ninja-Kittel über (oder doch eher einen Jedi-Ritter-Anzug?) und kämpft heroisch an Eurer Seite. Auch "Final Fantasy"-Anhänger freuen sich auf eine deutlich höhere Anzahl bekannter Charaktere.

Leider arbeiten auch die Oberfieslinge beider Welten eng zusammen und heuern gemeine Verbrecher an: Hütet Euch vor dem Mann mit der rot-schwarzen Maske! Um das Trio zu sprengen, heckt dieser nämlich besonders teuflische Pläne aus. Ebenso gefährlich: Die fünf Kuttenträger des Grauens – diese magiebewanderten Fieslinge fordern der Truppe alles ab.

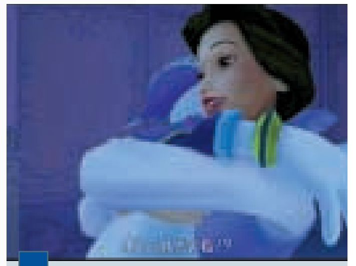


PS2 Dieses romantische Panorama sollte Tifa doch nicht alleine genießen, oder? Denn als Verbündete gegen das Böse hilft sie Euch bestimmt weiter.





PS2 Neue Bösewichte hecken extrafiese Pläne gegen unsere Helden aus.



PS2 Donald mal ganz anders: Die Ente schmiegt sich zärtlich an die Prinzessin.



PS2 Hades glüht vor Wut: Schon wieder konnte er das Trio nicht aufhalten.

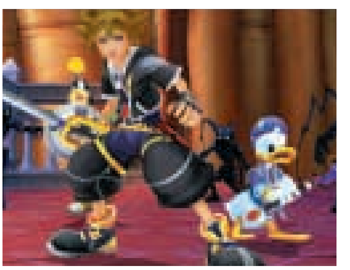


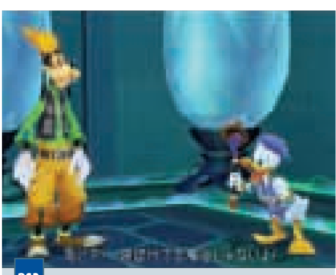
PS2 Heldentreffen: Wie im Vorgänger freut sich Sora über hilfreiche Freunde wie Herkules. Neu: Ab und an übernehmt Ihr kurzfristig die Steuerung des neuen Stars.





PS2 Kolossale Schlachten: Inspiriert von "Herr der Ringe" liefert Ihr Euch neuerdings gigantische Gefechte. Sora greift mit seinem Schwert-Schlüssel heroisch an, während Donald und Goofy erstmal die kritische Lage begutachten.





PS2 Das Trio bei der Arbeit: Sora heldenhaft, Donald genervt und Goofy cool.

Kämpferherz hoch drei

Der Erstling begeisterte bereits mit einem innovativen Kampfsystem. Doch laut Yuichi Kanemori, zuständig für die neuen Duell-Szenen, freuen sich nun Einsteiger und Profis gleichermaßen: Denn das überarbeitete Prügelsystem glänzt mit einfachem und intuitivem Kampfmenü für Einsteiger. Und Profis erhalten dank zahlreichen taktischen Einstellungen genügend künstlerische Kampffreiheit, um die Duelle erfolgreich zu gestalten. In den zahlreichen Action-Sequenzen steuert Ihr erneut meist Sora und passt das Gefechtsverhalten von Donald oder Goofy der jeweiligen Kampf-Situation an. MAN!AC-Tipp: Die feige Weicheiertaktik – fliehen, sobald ein großer Gegner auftaucht – bringt Euch nicht weit. Denn nur emsige Gegnerverklopper erhalten Fähigkeiten verbessernde Erfahrungspunkte. Vom stressigen Duellalltag erholt sich Sora, indem er seine Führungsrolle an andere Figuren abgibt – dies sorgt im Gegensatz zum Vorgänger für deutlich mehr Spieltiefe. Ebenso erfreulich: Die drögen Gummi-Jet-Einlagen fielen der Schere zum Opfer, dafür gibt's spektakuläre Weltraumausflüge zu bestehen. Insgesamt erstrahlt das traumhafte Szenario in zauberhaft bunten Farben und die detaillierten Charaktere bewegen sich äußerst geschmeidig. Schließlich ersetzt die effektive Steuerung das hakelige Manövrieren des Vorgängers – freuen wir uns auf ein wunderschönes Square-Disney-Highlight! *rf*



PS2 Der kamerascheue Micky spielt diesmal eine tragende Rolle.



PS2 Während Eure Truppe geschlagen am Boden liegt, opfert sich Micky.

Kingdom Hearts 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Square-Enix, USA/J
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal 2005

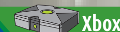
Hitgarant: Das Trio Sora, Donald & Goofy erlebt ein formidables Abenteuer mit neuem Kampfsystem und verbesserter Steuerung.

Xbox-Alternative

Bei Rares **Kameo: Elements of Power** wechselt Ihr munter zwischen den Helden – nutzt deren Fähigkeiten, um massig Rätsel zu lösen.

Gamecube-Alternative

2005 erlebt Ihr als erwachsener Link in **The Legend of Zelda** ein Abenteuer mit zahlreichen Neuerungen und Überraschungen.




Playstation 2 Xbox Gamecube

Timesplitters: Future Perfect

Zurück in die Shooter-Zukunft: Springt in die Vergangenheit und bewahrt die Menschheit vor dem zeitreisenden Alien-Übel.


XB Was guckst du? Held Cortez (rechts) und Begleiter.

Neuer Publisher, neues Glück: Mit dem Wechsel zum Software-Giganten Electronic Arts erhofft sich Free Radical Design (ein Teil des Teams war bei Rare u.a. an der Entwicklung des indizierten "Goldeneye" auf dem N64 beteiligt) den kommerziellen Durchbruch ihrer Ego-Shooter-Serie "Timesplitters". Obwohl von Kritikern weltweit gelobt – der zweite Teil bekam in MAN!AC 11/02 90% Spielspaß attestiert –, blieb dem humorigen Zeitreise-Geballer der finanzielle Erfolg verwehrt. Mit der dritten Episode soll sich das jetzt ändern.



Timesplitters: Future Perfect

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	Free Radical, UK
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2005 [PS2]
	2005 [Xbox]
	2005 [NGC]

MAN!AC-Prognose

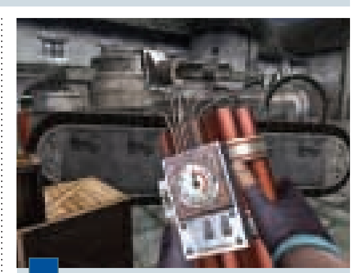
Schicke Zeitreise-Action mit skurrilen Charakteren, pfiffigem Baller-Arsenal und abwechslungsreichen Szenarien – top!

Wer hat an der Uhr gedreht

Wie in den beiden Vorgängern seid Ihr mit Eurem Alter Ego auf der Jagd nach Zeitkristallen, mit denen garstige Aliens unverhohlen das Weltgeschehen manipulieren. Doch jetzt dreht Future-Marine Cortez den Spieß um: In der Haut des vierschrötigen Soldaten reist Ihr durch die Epochen zurück zu der Wurzel allen Übels – zu Crow, dem Urheber der 'Timesplitters'.
Das muntere Hüpfen von einem Jahrzehnt zum nächsten bedingt nicht nur unterschiedlichste Szenarien samt passendem Waffenarsenal (1924 in Schottland hantiert Ihr mit konventionellen Kugelschleudern und nicht mit futuristischen Laserkanonen). Ihr erlebt auch regelmäßig Zeitparadoxa: So kreuzen sich die Handlungsebenen an bestimmten Punkten und Ihr begegnet überraschend Eurem eigenen Ich. Cortez 2 hilft dann mit wichtigen Items oder zusätzlicher Feuer-Power aus der Patsche. Später im Spiel erlebt Ihr dieselbe Szene aktiv aus Sicht des Doppelgängers – Aha-Effekt inklusive. Neben diesem coolen wie innovativen Feature gefallen vielfältige neue

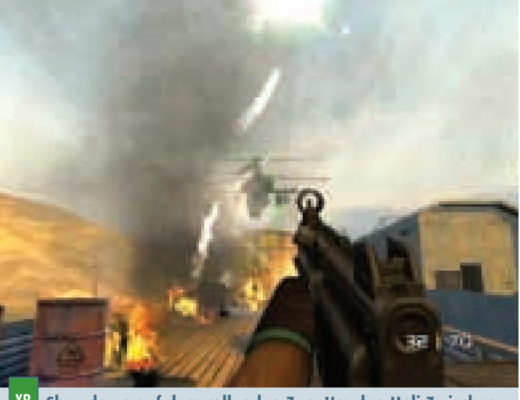

XB Eindrucksvoll: Die Optik von "Timesplitters: Future Perfect" gefällt mit superflüssigem Scrolling und tollen Special FX.

Hilfsmittel wie die 'Gravity Watch': Dieses Hightech-Armband erzeugt auf Knopfdruck nicht nur eine schicke holographische Levelkarte, sondern lässt Gegenstände wie von Jedi-Hand schweben. So zweckentfremdet Ihr Billardkugeln als Wurfgeschosse und Tische als Schutzschild. Darüber hinaus bewegt Ihr via Gravitationskraft entfernte Hebel oder stapelt Kisten aufeinander, um höher gelegene Ebenen zu erreichen.
Fiel im Vorgänger ein Online-Multiplayer-Modus noch der Zeitschere zum Opfer, ballern in "Future Perfect" auf PS2 und Xbox bis zu 16 Spieler um die Wette. Coop- und LAN-Varianten (auch auf Gamecube) runden das gesellige Bildschirmtreiben ab.
Unser Probespiel endete mit nahezu


PS2 Ein paar Stangen Dynamit knacken jede Blechbüchse.

uneingeschränkter Begeisterung: Die Steuerung geht intuitiv von der Hand, grafisch bewegt sich die Kristallhatz mit flüssiger Bildrate und ansprechend texturierten Landschaften am oberen Genre-Ende. Erheiternde Dialoge und abgedrehte Charaktere verleihen "Timesplitters: Future Perfect" schließlich die besondere Note. *os*


XB Ein Superheld ich bin: Mit der 'Gravity Watch' lasst Ihr Gegenstände in Jedi-Manier schweben.


XB Showdown auf dem rollenden Zug: Um den Heli-Zwischenboss zu erledigen, müsst Ihr schon zu Lenkraketen greifen.

Activate 2004

ACTIVISION feiert Jubiläum und stellt die kommenden Hits vor – MAN!AC war vor Ort.



Zur LucasArts-Präsentation wurde der Activision-Boss stilvoll 'entsorgt'.

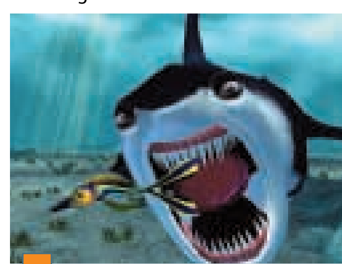
Statt das jährliche Großereignis wie sonst üblich rund um die britischen Inseln anzusiedeln, zog es Activision diesmal in wärmere Gefilde: Die spanische Metropole Barcelona lockte mit Sonnenschein und Strandambiente. Grund für den sympathischen Klimawechsel: Das 25-jährige Jubiläum der amerikanischen Software-Veteranen. Damit feiert man sich zu Recht als älteste noch existierende Firma – schließlich hat der einzig mögliche Konkurrent Atari praktisch nur noch namentlich etwas mit der ehemaligen VCS-Schmiede zu tun.

Zusammen mit dem Partner LucasArts wurde eine leckere Spielepalette präsentiert: Große Überraschungen blieben wie letztes Jahr aus, doch die Qualität der vorgestellten Titel kann sich sehen lassen – allesamt auf hohem Niveau und ohne echte Durchhänger. Die interessantesten Infos bringen wir Euch auf den folgenden Seiten näher. Dass **The Movies** nicht ausführlicher gewürdigt wird, hat einen einfachen Grund: Peter Molyneux' Hollywood-Simulation überzeugte bei der Vorführung durch witzige Aufmachung und pfiffige Ideen, doch wirklich Neues war dieses Jahr nicht zu erfahren. Auf dem PC funktioniert das neckische Konzept prächtig, von den Konsolenfassungen war allerdings nichts zu sehen.

Qualität für Geduldige

Im Gegensatz dazu präsentierte id Soft diesmal die Xbox-Fassung von **Doom 3**: Auch auf der Microsoft-Kiste sieht der Horror-Shooter äußerst lecker aus, ansonsten blieben die Texaner gewohnt geheimniskrämerisch – in Sachen Veröffentlichungstermin gab es lediglich ein 'When it's done' mit Wunschziel Weihnachten. Dreamworks ging mit einem Trio an Filmversoftungen an den Start: **Große Haie, kleine Fische** gefiel mit schicker Aufmachung und gelungener Genremischung sowie soliden Tanzeinlagen, während **Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events** dezent an die "Harry Potter"-Spiele erinnerte – mal sehen, was die hierzulande kaum gekannte Buchvorlage noch an Inspirationen liefert. Von **Madagaskar** schließlich wurde ein kurzer Trailer gezeigt, nach dem sich noch nicht viel sagen lässt.

LucasArts betonte zur Eröffnung im Minutentakt, dass dank DVD-Trilogie und "Episode 3" das große "Star Wars"-Jahr anbricht: Zum Glück können die kommenden Spiele aus dem Sternenschlacht-Universum dem Hype bislang standhalten. Überraschenderweise fiel prompt der einzige Nicht-SciFi-Titel **Mercenaries** nicht so spektakulär aus, ohne deswegen allerdings schwach zu sein. *us*

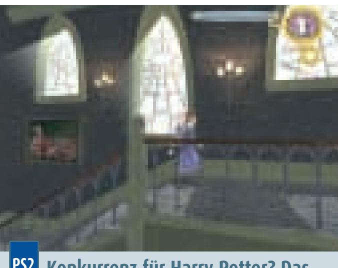


NGC Genremix mit Pfiff: "Große Haie, kleine Fische" hat Potenzial.

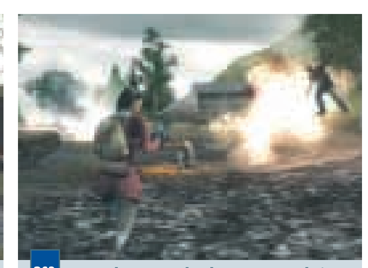
Activate 2004: die Spiele

Spiel	Genre	Systeme	Termin	vorgestellt in:
Call of Duty: Finest Hour	Ego-Shooter	PS2, Xbox, GC	4. Quartal	Seite 27
Doom 3	Ego-Shooter	Xbox	2005	MAN!AC 07/04
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Action-Adventure	PS2, Xbox, GC	April 2005	–
Mercenaries	Action	PS2, Xbox	Februar 2005	MAN!AC 05/04
The Movies	Simulation	PS2, Xbox, GC	2005	MAN!AC 10/03
Große Haie, kleine Fische	Action	PS2, Xbox, GC	Oktober	–
Madagaskar	Jump'n'Run	PS2, Xbox, GC	2005	–
Star Wars Battlefront	Action	PS2, Xbox	September	Seite 24
Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords	Rollenspiel	Xbox	Dezember	Seite 25
Star Wars Republic Commando	Ego-Shooter	Xbox	Februar 2005	Seite 25, MAN!AC 05/04
Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	PS2, Xbox, GC	Oktober	Seite 23
X-Men Legends	Action	PS2, Xbox, GC	Oktober	Seite 26

XB Spendabel: Zu "Doom 3" gab's sogar zwei neue Screenshots.



PS2 Konkurrenz für Harry Potter? Das Spiel zur "Lemony Snicket"-Verfilmung.



PS2 Lucas kann auch ohne Sternenkrieg: die Söldner-Action "Mercenaries".



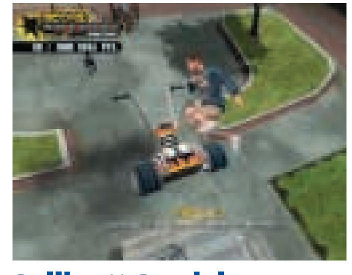
XB Verlockend, aber noch in weiter Ferne: Molyneux' "Movies"-Epos.

Tony Hawk's Underground 2

Der Bretterheld bekommt Verstärkung: Bam Margera bringt frischen Wind ins Spiel.

NGC Dank Schwierigkeitsgradwahl haben auch Anfänger eine Chance.





XB Durch gewagte Tricks aktiviert Ihr gescriptete Aktionen, die für deutliche Veränderungen der Landschaft sorgen. Auch Vehikel (rechts) sind wieder mit dabei.

Die Welt der Trendsportspiele ist eine komische: Nach dem Erfolg des ersten "Tony Hawk" entstanden zahllose Nachahmer, selbst Activision verzettelte sich im Bemühen, möglichst jede Facette abzudecken. Viele Verkaufsflops später wagt sich heute niemand mehr an Surfer oder BMX-Räder, nur der Urvater dreht auf: Das letztjährige "Tony Hawk's Underground" ging satte 4,5 Millionen Mal über den Ladentisch und stellte damit einen neuen Genrerekord auf.

Kein Wunder also, dass Neversoft nicht ruht und für die nächste Folge schon wieder einige feine Neuerungen im Gepäck hat. Diesmal geht der Trend klar in Richtung Humor – und damit die ganze Sache auch nicht zu zahm ausfällt, steht nun MTV-Rüpel Bam Margera mit seiner Freundessippe gleichberechtigt im Vordergrund. Für absurde Späßchen ist vor allem im Story-Modus gesorgt, für Traditionalisten gibt es zudem wieder eine klassische Spielvariante ähnlich den ersten vier Teilen.

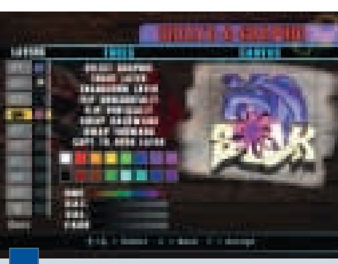
Rollbrett-Randale

Nicht nur die Aufmachung erfuhr eine Frischzellenkur, auch spielerisch finden sich eine Menge motivierender Neuheiten: Die Szenarien fallen nun interaktiver aus, so sucht Ihr Aufgaben jetzt weitgehend selbst, statt Passanten danach zu fragen. Zwischendurch spürt Ihr andere Skater aus Eurem Team oder skurrile Bonusfahrer auf, zu denen Ihr per Knopfdruck wechselt. Wer will, sammelt z.B. Äpfel auf und verwendet sie als Projektile oder besteigt zahlreiche kleine Vehikel – klobige Autos findet Ihr nicht mehr. Von "Jet Set Radio" wurde die Möglichkeit übernommen, Wände mit Tags oder Aufklebern zu verzieren. Das dient nicht nur als Gag, sondern lässt sich zusätzlich als Combo-Verknüpfung nutzen. Gleiches gilt, wenn Ihr nach einem Sturz Wutanfälle aktiviert und dadurch gleich mit ein paar Punkten aufs Brett steigt. Zum Ausführen besonders komplexer Tricks schließlich hilft die 'Slow Motion Focus Control', bei der selbst Neo neidisch würde.

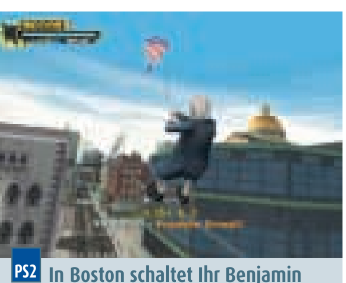
Zu den spielerischen Neuerungen gesellt sich natürlich eine aufpolierte Grafik und ein hochkarätiger Soundtrack, PS2-Besitzer haben zudem wieder eine Hand voll mehr Gimmicks parat: Neversoft verweigert sich weiterhin Xbox Live und schickt nur die Sony-Konsole ins Netz, außerdem dürft Ihr Euer Gesicht diesmal per EyeToy bequemer einscannen. *us*



PS2 Ambitionierte Skater verzieren die Umgebung mit ihren Tags.



PS2 Im praktischen Editor bastelt Ihr Eure eigenen Markenzeichen.



PS2 In Boston schaltet Ihr Benjamin Franklin als Bonusfahrer frei.

Tony Hawk's Underground 2

MAN!AC-Prognose





Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Neversoft, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]
	Oktober [NGC]

Die jüngste Folge des Skater-Epos glänzt mit gelungenen Detailverbesserungen und viel schrägem Humor.

XB Kapert Ihr einen der Eisgleiter, habt Ihr strategische Vorteile.

XB Mal kämpft Ihr unter freiem Himmel, mal müsst Ihr Eishöhlen vorsichtig erkunden.

Star Wars Battlefront

Handlungslängen exklusive: Hier kämpft Ihr Euch in pausenloser Action durch das Lucas-Universum.

Das ambitionierteste Lucas-Arts-Produkt steht uns schon in Kürze ins Haus: Pünktlich zur Veröffentlichung der klassischen Trilogie auf DVD soll auch "Star Wars Battlefront" für Verzückung bei Konsolen-Sternenkriegern sorgen. Dafür ziehen die Entwickler sämtliche Register: Als Schauplätze für die Action-Gefechte dienen nämlich alle wichtigen Schlachtfelder der sechs Filme – somit könnt Ihr Euch auch in Szenarien der noch nicht veröffentlichten Episode 3 tummeln. Insgesamt zehn Planeten wie Naboo, Hoth oder Tatooine stehen mit 15 Umgebungen zur Verfügung, auf denen Ihr im Auftrag einer von vier Fraktionen um Sieg und Ehre kämpft. Neben der Rebellen-Allianz und den imperialen Truppen gesellen sich die Klonarmee der alten Republik sowie freidenkende Kriegsdroiden-Geschwader dazu, die wiederum jeweils etwa fünf verschiedene Kämpfertypen zur Verfügung stellen.

Fußvolk vor

Schlüsselpunkt der Gefechte ist die Tatsache, dass Ihr nicht als virtueller Luke Skywalker oder Darth Vader eingreift, sondern in die Rolle eines namenlosen Fußsoldaten schlüpft. Entsprechend ist der Kampf nicht vorbei, wenn Ihr Euer Lebenslicht aushaucht (dann übernehmt Ihr einfach einen anderen Charakter), aber dafür habt Ihr auch keinerlei speziellen Begleitschutz. Lediglich in der Nähe befindlichen Kollegen könnt Ihr zwischendurch Befehle übermitteln, um anspruchsvollere Ziele einzunehmen – dank Headset-Unterstützung klappt's noch authentischer. Neben den aus den Filmen bekannten Waffen lassen sich erfreulicherweise auch einige der Vehikel kapern, so dass Ihr mit den AT-XT-Walkern durch die Gegend stapft oder mit Speeder Bike und X-Wing loslegt.

XB Als Fußsoldat müsst Ihr bei dicken Gegnern besonders aufpassen: Zum Glück sind die Kolosse oft unbeweglich, so dass Ihr Schwachstellen nutzen könnt.

Neben normaler Schlachtfeld-Action engagiert Ihr Euch auf Wunsch im Eroberungs-Modus und kämpft um die Vorherrschaft über verschiedene Planeten, müsst dabei aber wegen einschränkender Handicaps größere taktische Flexibilität beweisen. Am meisten Laune dürfte aber der ambitionierte Online-Part liefern: Auf beiden Konsolen tummeln sich bis zu 16 Sternenkrieger (via Link sogar 32 Mann) im Gefecht.

Die uns vorgeführte PS2-Fassung überzeugte durch einsteigerfreundliche Handhabung und beeindruckende Optik: Die Filmszenarien wurden sehr gut umgesetzt, besonders ein kurzer Tripp durch ein dicht bewachsenes Flusstal verblüffte mit einer Landschaftsgrafik über "Transformers"-Niveau. Wir sind gespannt, ob sich die hohen Erwartungen erfüllen, eine frohe Botschaft gibt es auf jeden Fall zu vermelden – die nervigen Knuddel-Ewoks könnt Ihr bei "Battlefront" über den Haufen ballern... *us*

Star Wars Battlefront

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	LucasArts, USA
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

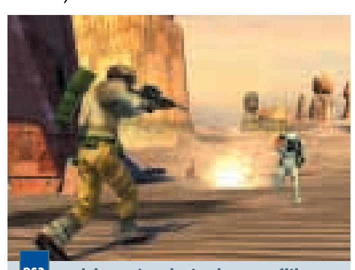
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Umfangreiche Massenschlachten im "Star Wars"-Universum mit leckerer Optik und viel Online-Reiz.

Gamecube-Alternative

Kein Internet, keine futuristischen Schlachtfelder: Auf dem Würfel kämpft Ihr zu Weihnachten historisch in **Call of Duty: Finest Hour**.

PS2 Bei bedarf trommelt Ihr Kollegen zusammen und entert einen Gleiter.


PS2 Welche Seite Ihr in den Konflikten spielt, bleibt ganz Euch überlassen.

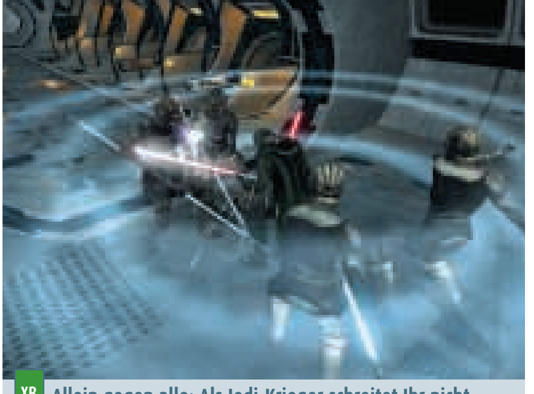
PS2 Auch der legendäre X-Wing kommt bei einigen Einsätzen zum Zuge.

Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

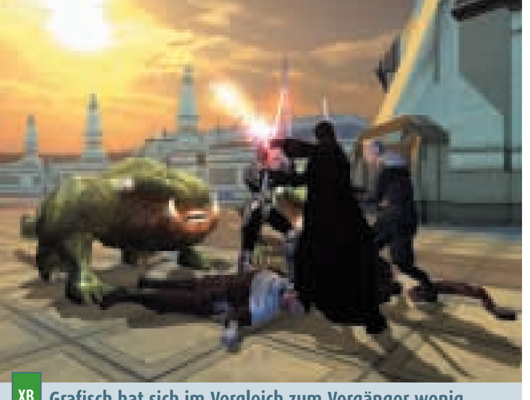
Letztes Jahr feierte Bioware mit "KOTOR" Erfolge, seither werkeln die Macher am fernöstlichen "Jade Empire" für Microsoft. Darum setzte LucasArts mit Obsidian ein neues Team von RPG-erfahrenen Experten an die Fortsetzung mit dem rekordverdächtig langen Namen.
Der Wechsel hat dem Epos nicht geschadet, allzu riskante Experimente bleiben aus: Speziell technisch halten sich die Unterschiede zum Original in Grenzen, grafisch werden nur Kleinigkeiten etwas überarbeitet. Dafür gibt's spielerisch gewohnt hochwertige Kost: Die Handlung setzt fünf Jahre später mit Euch in der Rolle des wohl letzten guten Jedi ein, der von den bösen Sith gejagt wird. Wie gehabt, beeinflusst Ihr durch Eure Aktionen und Taten die Gesinnung Eures Charakters, was nun aber noch größere Auswirkungen auf den Verlauf des Abenteuers haben wird – LucasArts verspricht einiges an spektakulären Handlungswendungen.
Natürlich tummelt Ihr Euch auf neuen Planeten und trefft bisher unbekannte Personen, dazu gesellen sich weitere Charakterklassen, frische Waffen und rund 60 neue Fähigkeiten bzw. 'Macht'-Kräfte. Für ausreichend Abwechslung und frisches Entdeckungsmaterial ist also gesorgt. SciFi-Rollenspieler dürfen sich also auf ein wirkliches Highlight zur Weihnachtszeit freuen. *us*



XB Ein Mann sieht rot: Mit 'Macht'-Kräften kämpft sich's besser.



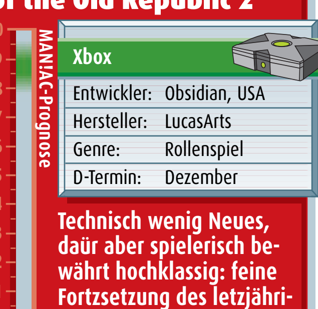
XB Allein gegen alle: Als Jedi-Krieger schreitet Ihr nicht selten zum Kampf mit mehreren Feinden.



XB Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan, doch neue Planeten sorgen für Abwechslung.



Star Wars Knights of the Old Republic 2



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

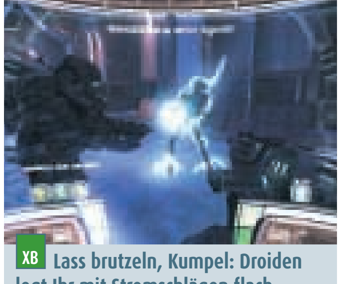
Entwickler:	Obsidian, USA
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	Dezember

Technisch wenig Neues, daür aber spielerisch bewährt hochklassig: feine Fortsetzung des letzjährigen RPG-Highlights.

Playstation-2-Alternative
Sony-Abenteurer kämpfen eher mit Elfen statt Energiewaffen: Square-Enix' **Final Fantasy 12** kommt hoffentlich nächstes Jahr zu uns.

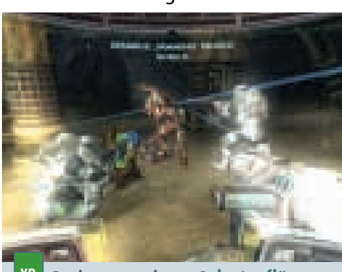
Gamecube-Alternative
Würfel-Rollenspieler danken Electronic Arts: Das Rollenspiel-Epos **Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter** soll zu Weihnachten erscheinen.

Star Wars Republic Commando

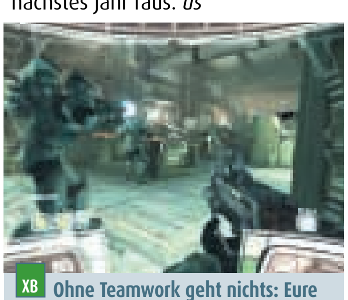


XB Lass brutzeln, Kumpel: Droiden legt Ihr mit Stromschlägen flach.

Als Anführer einer vierköpfigen Elitetruppe der Klonarmee schlagt Ihr Euch durch drei Kampagnen mit insgesamt 14 Levels. Angesiedelt im Zeitraum der ersten drei "Star Wars"-Episoden, erlebt Ihr dabei keine Massenschlachten, sondern schlagt Euch im "Ghost Recon"-Stil durch düstere Umgebungen.
Damit der Kriegseinsatz nicht durch komplizierte Handhabung erschwert wird, fällt die Teamsteuerung angenehm einfach aus: An wichtigen Stellen zeigen Euch Markierungen, dass hier wohl der Einsatz von den Kameraden notwendig ist. Visiert Ihr die Stelle an, erscheinen Hologrammeinblendungen der benötigten Tätigkeit, die Eure Kumpanen prompt auf Knopfdruck angehen. Alternativ könnt Ihr natürlich auch freie Befehle geben, um den Trupp loszuschicken. Soweit ist das Spielprinzip durchaus bekannt, "Republic Commando" lebt aber vor allem von der hervorragenden Inszenierung: Die düsteren Szenarien und die bedrohlichen Gegner werden toll in Szene gesetzt. Dazu seht Ihr aus der Ego-Ansicht, wie Euer Kommandeur per Handzeichen seine Leute anweist, während die atmosphärische Soundkulisse mit intelligenten Funksprüchen und Soundeffekten glänzt. Einziger Wermutstropfen: "Star Wars Republic Commando" kommt leider erst nächstes Jahr raus. *us*



XB Drei gegen einen: Solo-Ausflüge solltet Ihr im Feindesgebiet vermeiden.



XB Ohne Teamwork geht nichts: Eure Kameraden gehorchen meist aufs Wort.

Star Wars Republic Commando



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	LucasArts, USA
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Februar 2005

Toll und sehr atmosphärisch in Szene gesetzte Ego-Ballerei mit leicht zu handhabender Teamwork-Komponente.

Playstation-2-Alternative
Wo keine Sternenkrieger agieren, nimmt Tom Clancy den Platz ein: **Ghost Recon 2** sorgt bald auf der PS2 für Taktik-Ballerei.

Gamecube-Alternative
Dank Ubisofts Rundumversorgung hoffen auch Würfel-Söldner auf Team-Einsätze bei **Ghost Recon 2**.



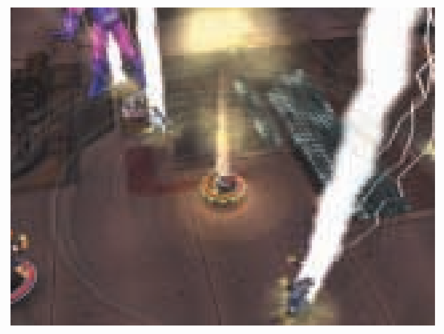


X-Men Legends

Endlich keine Prügelei mehr – Activision schickt die Marvel-Helden in ein actionreiches Teamabenteuer.

Im Gegensatz zum Marvel-Kollegen Spider-Man blieb dem Mutanten-Trupp rund um Professor Xavier bislang der große Konsolendurchbruch versagt, was nicht zuletzt an den gewählten Genres lag: Dezent uninspirierte 3D-Kloppereien und schnell zum Filmstart zusammengeschusterte Action-Einheitskost ("Wolverine's Revenge") lockten nur wenige Zocker.
Besser soll es nun mit dem jüngsten Streich "X-Men Legends" werden, das erstmals den Teamgedanken in den Mittelpunkt stellt. Statt nämlich wie sonst üblich nur mit einem Charakter zu agieren, habt Ihr nun stets einen Vierertrupp unter Eurer Fuchtel, zwischen dessen einzelnen Mitgliedern Ihr per Knopfdruck wechselt (oder für die Ihr ein paar Kumpel als Helfer ans Pad setzt) – Ähnlichkeiten mit dem unlängst erschienenen Activision-Kollegen "Shrek 2" sind in diesem Aspekt unverkennbar.
Ansonsten orientiert sich "X-Men Legends" spürbar an hochkarätigen Vorbildern wie "Champions of Norrath": Euer Mutanten-Team stapft durch Szenarios voller Gegner und sorgt durch den Einsatz von Faust und Superkräften für Frieden. Haben sich genug Erfahrungspunkte angesammelt, verbessert Ihr Eure Fähigkeiten und gewinnt neue Talente hinzu. In kniffligen Situationen befehligt Ihr schließlich per Knopfdruck den Kameraden, Euch beizustehen.

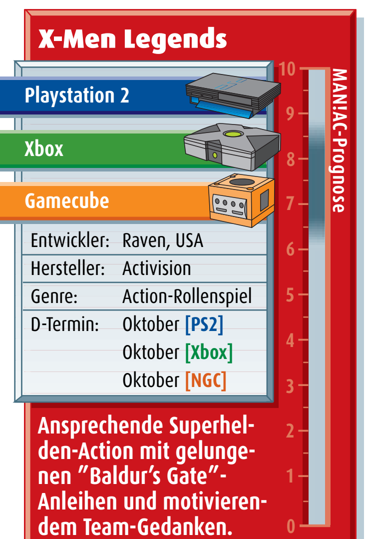




XB In normalen Situationen greift Ihr auf Standard-Faustschläge zurück, sonst aktiviert Ihr die Spezialattacken von z.B. Cyclops und Storm (links).

Teamgeist ist Pflicht

Insgesamt 15 X-Men (darunter natürlich Lieblinge wie Klauenschwinger Wolverine oder Wetterlady Storm) stehen Euch im Verlauf des Abenteuers zur Verfügung, was eine taktische Note ins Spiel bringt. Da Ihr immer nur vier Mitglieder in Eurem Team haben könnt, ist eine geschickte Auswahl nicht selten Pflicht, um Euch das Leben leichter zu machen oder gar bestimmte Rätsel lösen zu können. So macht es beispielsweise Sinn, in kühlen Umgebungen Iceman dabei zu haben, damit dieser für seine Kollegen gefrorene Brücken über Abgründe erzeugt. Sackgassen soll's aber zum Glück keine geben, bei Bedarf tauscht Ihr an speziellen Wechselpunkten die Teilnehmer aus. Grafisch sorgen die effektgespickten Mutantenkräfte für Pfiff, mit einem subtilen Cel-Shading-Einfluss stimmt auch die Mischung aus Realismus und Comic-Flair. Fans der Vorlage erfreuen sich an originalgetreuen Outfits der "Ultimate X-Men"-Serie, während Filmstar Patrick Stewart (zumindest in der englischen Synchro) Professor Xavier die Stimme leiht. *us*



X-Men Legends

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Raven, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]
	Oktober [NGC]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Ansprechende Superhelden-Action mit gelungenen "Baldur's Gate"-Anleihen und motivierendem Team-Gedanken.



PS2 Die eigens für das Spiel geschriebene Story orientiert sich an der kompletten "X-Men"-Historie – hier geht's z.B. gerade Magnote-Scherge Toad an den Kragen.





NGC Ihr erkundet sowohl Gebäude als auch freies Feld bei Eurem Einsatz.

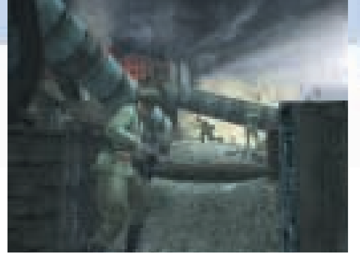


Call of Duty: Finest Hour

Der PC-Hit für Konsolen: Tretet im Zweiten Weltkrieg mit wechselnden Persönlichkeiten für die Alliierten an.



Während die meisten Hersteller inzwischen Vietnam als Hintergrund für ihre historischen Ego-Shooter verwursten (nur Ubisoft tanzt mit "Brothers in Arms" ebenfalls aus der Reihe), bleibt Activision dem rund 30 Jahre älteren Krieg treu – sorgte doch diese Entscheidung beim letztjährigen PC-"Call of Duty" für nennenswerte Erfolge. Zudem besteht der Konsolen-Entwickler Spark Unlimited aus ehemaligen EA-Kräften, die für das erstklassige "Medal of Honor Frontline" zuständig waren und sich damit in der Materie sowohl historisch als auch spieltechnisch auskennen.





NGC Die Schlacht um Stalingrad wird bedrückend in Szene gesetzt.

PS2 Mensch gegen Maschine: Mit Gegner-Fußvolk kommt Ihr mittels Eurer Standardausrüstung zurecht, gegen den anrückenden Panzer braucht's aber größere Kaliber.



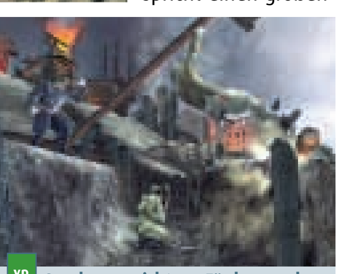
Gleicher Name, neues Spiel

"Call of Duty: Finest Hour" trägt den Untertitel nicht als Gag: Zwar findet Ihr Euch an den gleichen geographischen Schauplätzen wie beim PC-Teil wieder, doch ansonsten haben beide Titel nur die Thematik gemeinsam. Sämtliche Missionen wurden komplett neu entwickelt, Ihr bekommt also einen ganz frischen Ego-Shooter. Erhalten blieben die zahlreichen Vorzüge: Ihr steckt nicht während des ganzen Einsatzes fest in der Haut eines Charakters, sondern agiert in verschiedenen Rollen an der Front und erlebt den Alliierten-Einsatz aus unterschiedlichen Perspektiven. Anfangs kämpft Ihr rund um Stalingrad als Mitglied der russischen Armee, später geht's als Brite zu Einsätzen nach Nordafrika oder mit amerikanischen GIs über Belgien nach Aachen. Ihr agiert dabei mit wechselnden, auf Einsatzgebiete getrimmte Personen als z.B. Sniper oder Panzerkommandant. Spark Unlimited verspricht einen großen Schwerpunkt auf Authentizität zu legen, zudem soll den persönlichen Charakterzügen der Hauptfiguren in Sachen Story und Stimmungsbildung ein größeres Gewicht zukommen. Genretypisch seid Ihr außerdem nicht stets zu Fuß unterwegs, sondern nutzt auch Fortbewegungsmittel wie besagte Panzer, Motorräder, Boote und Jeeps, die Ihr entweder völlig frei steuert oder von denen aus Ihr als mobile Feuereinheit agiert.

Zwar hielt sich die Aussagekraft der uns gezeigten, nächtlichen PS2-Panzerfahrt etwas in Grenzen, doch angesichts der überzeugenden PC-Vorlage sowie den technischen Fähigkeiten des Spark-Teams und auf der E3 gewonnener Eindrücke sind wir zuversichtlich: "Call of Duty: Finest Hour" wird sich in der immer stärker besetzten Sparte der historischen Ego-Shooter sicher behaupten können. *us*



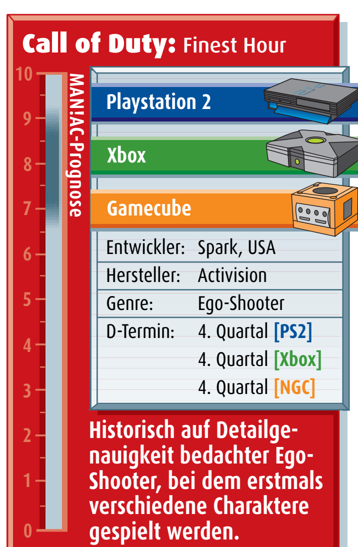
XB Gelegentlich stehen Euch KI-Kollegen bei den Einsätzen bei.



XB Spark verspricht zur Förderung der Story Soldaten mit viel 'Persönlichkeit'.



XB Seid Ihr im Panzer unterwegs, ballert Ihr mit großen Geschossen.



Call of Duty: Finest Hour

MAN!AC-Prognose: Playstation 2 / Xbox / Gamecube

Entwickler:	Spark, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

Historisch auf Detailgenauigkeit bedachter Ego-Shooter, bei dem erstmals verschiedene Charaktere gespielt werden.







Gib dich nicht mit einer Sportart zufrieden. Werde nicht nur Formel-1-Weltmeister oder Olympiasieger oder Fußball-Europameister. Werde alles zusammen. Um das Ganze ein bisschen zu erleichtern, machen wir dir ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst: Kauf dir zwischen dem 26.7. und 11.9.2004 zwei der unten genannten Sportgames und wir schenken dir ein drittes dazu. Viel Spaß, Herr Ronaldo Schuhgassi!

FUN, ANYONE? PlayStation 2






Athens 2004


Formel 1 2004


Moto GP 3


Smash Court Tennis Pro Tournament 2


TIF 2004

Hier siehst du, welche Sportgames zur Wahl stehen. Kreuz deinen Favoriten an und schick den ausgefüllten Coupon sowie eine Kopie deiner Kassenbelege der im Aktionszeitraum vom 26. 7. bis 11. 9. 2004 gekauften Spiele bis spätestens 18. 9. 2004 an folgende Adresse: **PlayStation „Geschenke", Postfach 1225, 17382 Anklam.** Alle Informationen zur Aktion und detaillierte Spiele-Infos findest du unter **www.playstation.de**.
Wenn du Fragen zur Aktion hast: **Infotelefon 0 18 05/76 69 77** (0,12 €/Minute, Mo.–Fr. 10–20 Uhr)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse

Telefonnummer / Geburtsdatum

FUN, ANYONE? PlayStation 2







Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD!

GRATIS!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps &Tricks und mehr - inkl. spielbarer Demo des Toptitels **»JUICED«**. Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern **»Half-Life 2, Need for Speed: Underground 2, Prince of Persia 2, Everquest 2 u.v.m.«**, Releaselisten, Spieletests, u.v.m. **Die McMEDIA-CD gibt's gratis nur in den McMEDIA-Gamestores!** Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Solange Vorrat reicht (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

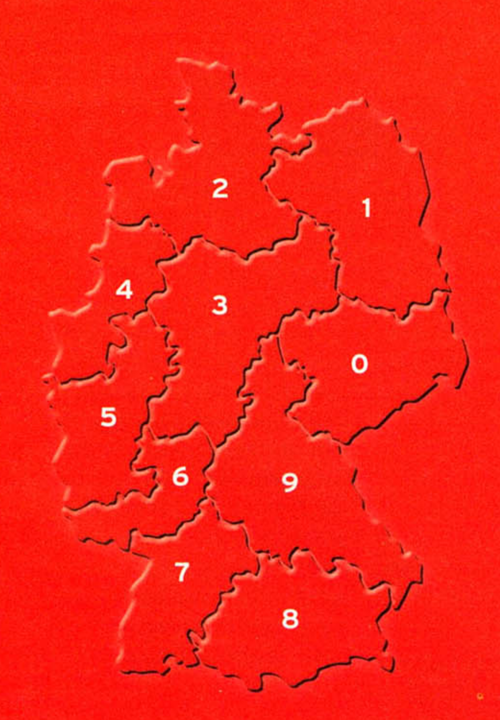
McMEDIA

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!



HÄNDLERVERZEICHNIS

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen.



0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

SPIELWAREN + ELEKTRONIK
Freiberger Str. 10
09496 Marienberg
03735/22810

1

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
030/96277777

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

MEDIA POINT
Zepernicker Chaussee 1
Forum Bernau
16321 Bernau
03338/766151

HERRMANN SPIELWAREN
im REIZ (Juncker-Str. 26)
16816 Neuruppin
03391/505924

2

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

3

PLAYERS GATE
Kaiserstr. 41
31134 Hildesheim
05121/696022

BECKMANN HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/8285-50

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
0571/9342398

McMEDIA-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

McMEDIA-SHOP
Lange Str. 81
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

HOMMEL
Brunnenstr. 44
34537 Bad Wildungen
05621/4314

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/94800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
02772/51021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/987863

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102/470473

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FLYING ARTS
FORUM CITY
45468 Mülheim
0208/384362

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

GÜNZEL
Mühlenstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
02522/4600

6

MINISTRY OF GAME neu
Louisenstr. 97
61348 Bad Homburg
06172/185785

MEDIASTORE
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstrasse 2 /Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert Schuhman Str. 9c
68519 Viernheim
06204/9180800

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

8

SPORT BITTL
Georg-Reismüller-Str. 5
80999 München-Allach
089/89219148

HOPPALA
Abansberger Str. 46
84048 Mainburg
08751/3147

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

VIDEOSTORE
Kepserstr. 41
85356 Freising
08161/94963

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
0821/313134

PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
0831/17762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

GIERSTER
Vilsvorstadt 15
94474 Vilshofen
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Österreich:

LA-LE-LU
Marktplatz 12
A-4170 Haslach a.d. Mühl
0043-7289/72148

HARRER
Stadtplatz 34
A-4070 Eferding
0043-7272/2526

SPIEL & CO.
Europastr. 1
A-5020 Salzburg
0043-662/528007

SCHENK
Salzburger Str. 9
A-5204 Straßwalchen
0043-6215/20106

FOX-HOUSE
Bahnhofstr. 19
A-8430 Leibnitz
0043-3452/84647

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60
I-39031 Bruneck
0039-(0)474/555032

McMEDIA – Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele

SIE SIND GAMES-HÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 · Fax: 05121/761727 – eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

Paper Mario 2

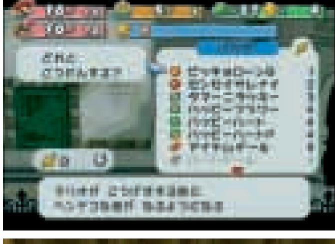
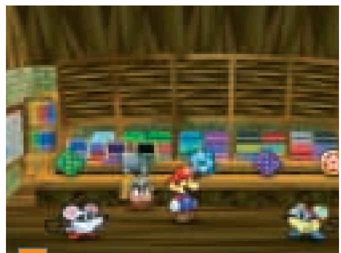
Während wir noch bis Ende 2004 warten müssen, erleben glückliche Japaner schon jetzt Marios neue RPG-Abenteuer. MAN!AC ist ungeduldig und schlägt sich durch den Kanji-Dschungel.

Wenn man ihn so sieht mit seiner blauen Latzhose und dem buschigen Schnauzer, mag man es gar nicht glauben: Wann immer Mario ins Ungewisse aufbricht oder sich in Gefahr begibt, ist eine Frau im Spiel, meist die liebliche Prinzessin Peach. Auch diesmal schickt Ihre Hoheit nach unserem Helden – Mario soll sich nach Hoodlum Stadt begeben, um sie auf einer Schatzsuche zu begleiten. Aus dem Rendezvous wird natürlich nichts: Mario schippert zwar sofort los, doch Peach ist bei seiner Ankunft wie vom Erdboden verschluckt. Dafür trifft der fahrende Klempner das Goomba-Mädel Christinu, das er vor ein paar Unholden rettet. Die Göre fabuliert ebenfalls von einem 'legendären Schatz', in dessen Besitz man über die 'Tür der tausend Jahre' gelangen soll. Die allerdings muss erstmal geöffnet werden und das funktioniert nur mit den sieben Sternensteinen – Mario und Christinu begeben sich auf eine lange, hin- und mitreißende Expedition in den Nintendo-Kosmos.

Kampfesbrüder

Wer bereits mit "Paper Mario" (N64) oder "Mario&Luigi Superstar Saga" (GBA) die bunten Welten des Pilz-Königreichs bereist hat, weiß, was ihn bei der kommenden Gamecube-Saga erwartet. In einer motivierenden Mixtur aus Rollenspiel, Action-Adventure und Jump'n'Run jagt Mario den Sternensteinen hinterher. Dabei begleitet ihn nicht nur Christinu – immer wieder trifft er auf freundliche Charaktere, die alte Gefährten ersetzen und neue Fähigkeiten einbringen. So wie der tapfere Koopa Nokotaro: Mario kann den Schildkröten-Kumpan wegkicken und dadurch an vorher unerreichbare Schalter oder Gegenstände gelangen. Auch bei Auseinandersetzungen ist der Begleiter hilfreich: Treffen die beiden Abenteurer auf einen Gegner, wird in einen Kampfbildschirm umgeschaltet und rundenweise gezogen. Die Attacken stehen in alter Nintendo-Tradition: Mario bearbeitet die Monster mit Hintern oder Hammer, der Koopa verkriecht sich in seinem Panzer und wirbelt wie eine Bowlingkugel in eine ganze Gruppe von Gegnern. Trotz Taktik-Betonung durch wahlweisen Einsatz von Items oder Spezialfähigkeiten ist bei den Kämpfen auch Geschick gefragt: Drückt Ihr zum rechten Zeitpunkt den Knopf, werden gegnerische Angriffe pariert bzw. Konter oder Mehrfachattacken ausgeführt. Das zahlt sich doppelt aus: Der Gegner ist schneller besiegt und das Publikum rast vor Begeisterung. Publikum? Die Kämpfe finden auf einer Bühne vor Zuschauern statt, die gelungene Aktionen mit Applaus und Sternenkraft belohnen. Und die wiederum wird benötigt, um mächtige Spezial-Manöver auszuführen.


NGC 'Paper Mario' im wahrsten Wortsinn: Auf speziellen Bodenplatten verwandelt sich der Klempner in einen Papierflieger.




NGC Die 'Badges' werden gefunden oder mit gut versteckten Sternensplittern gekauft.



Design aus einem Guss

Wie den Vorgängern gelingt "Paper Mario 2" auf einen simplen Einstieg ungeahnte Spieltiefe folgen zu lassen. Die Kämpfe werden schon nach wenigen Stunden herausfordernd und strategisch: Klug müsst Ihr Angriffsvariante oder Item-Einsatz wählen und stets auf die Gesundheit Eures Duos achten. Zudem birgt Euer Gepäck neben gewöhnlichen Utensilien wie Lebenspunkte-Pilz oder Feuerblume auch 'Badges', die Ihr findet oder teuer ersteht. Diese Abzeichen werden abhängig von Marios Reservoir an 'Badge'-Punkten angelegt, um in den Genuss von Angriffs-Boni



NGC Hier geht's nicht weiter: Herr Pilz ist sauer, weil Ihr auf seine Kontaktlinse gelatscht seid.

NGC Und es ist doch ein Rollenspiel: Hundert Erfahrungspunkte erhöhen Marios Level und seine Attribute.

oder Spezialfähigkeiten zu kommen. Neben der überraschenden (aber nicht überfordernden) Komplexität sind es die bezaubernde Optik und der grandiose Humor, die Marios neue Abenteuer zu einem der besten Gamecube-Titel in diesem Jahr machen. Die flache und doch dreidimensionale Welt ist bunt und abwechslungsreich inszeniert, viele liebevolle Details sowie die überspitzte Mimik und Gestik der Charaktere verbreiten beste Laune. Schon in den ersten Minuten kommt Ihr ins Schmunzeln: Ein Bereich der Stadt bleibt Euch zunächst versperrt – das aber nicht plump durch ein verschlossenes Tor samt fehlendem Schlüssel. Ein Pilzmännchen lässt Euch erst passieren, wenn Ihr ihm seine Kontaktlinse ersetzt habt. Auf die seid Ihr nämlich kurz vorher in einer Slapstick-artigen Sequenz versehentlich getreten. Durch die Betonung auf Witz und Story entgeht Spielern ohne Japanisch-Kenntnisse eine Menge Spaß – wir empfehlen Euch deshalb, auf die US- oder PAL-Variante zu warten. Wer die paar Monate noch aushalten kann, wird mit einem der amüsantesten Spiele entlohnt, die der Cube bislang gesehen hat. *sf*

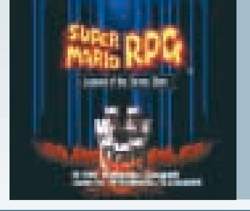


NGC Der erste Endgegner des Spiels: Mit der Feuerblume werden die gefährlichen Tentakel des Oktopus amputiert.

▪ ▪ ▪ Pseudo-3D statt Pseudo-2D ▪ ▪ ▪

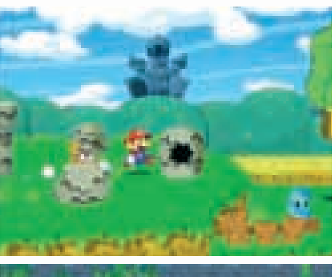
Marios erste RPG-Schritte

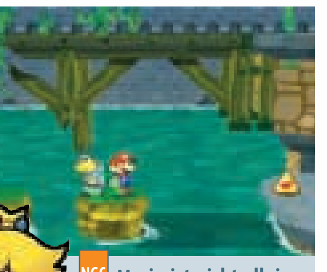
In der späten Lebensphase des Super Nintendo wagte sich der klassischste aller Jump'n'Run-Helden zum ersten Mal auf Rollenspiel-Terrain. Anlass für die Abenteuer in "Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars" gab natürlich Fräulein Peach, die von Bowser entführt worden war. Wie auf dem Gamecube bekam der Spieler eine Mischung aus Action, Rätseln und Rundenkämpfen serviert – allerdings wurde die Szenerie aus isometrischer 3D-Perspektive dargestellt. Während Marios Rollenspiel-Abenteuer ab seinem N64-Auftritt "Paper Mario" von Intelligent Systems erdacht wurden, zeichnete Square für das SNES-Modul verantwortlich. Der Entwickler-Wechsel hatte nichts mit der Qualität der Arbeit zu tun: Bald nach dem im Herbst 1996 veröffentlichten "Super Mario RPG" fiel Square bei Nintendo wegen ihres PSone-"Final Fantasy" in Ungnade.





In Bowsers Schloss bestreitet Mario zum ersten Mal Rundenkämpfe.





NGC Mario ist nicht allein: Im Lauf des Spiels schließen sich hilfreiche Gefährten an.

Paper Mario 2

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Gamecube

Entwickler:	Intelligent Systems, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

Mitreißendes Action-Rollenspiel mit cleverem Kampfsystem und einer riesigen Portion Witz.

Playstation-2-Alternative

Frischer Wind und außergewöhnliches Ambiente: **Final Fantasy 12** ist das Must-Have-RPG auf der PS2.

Xbox-Alternative

Wer auf der Microsoft-Konsole ein etwas anderes Rollenspiel genießen will, merkt sich Biowares **Jade Empire** vor.



XB An Details wurde gedacht: Slidet Ihr über Pflastersteine, vibriert das Pad besonders stark.



XB Bei manchen Aufgaben wie der Foto-Session wird die Innenansicht zwangsweise vorgeschrieben.



XB Was tut man nicht alles für die Liebe: Im 'Heart Attack' fahrt Ihr nach Wunsch der Gespielin.

Out Run 2

Segas Raserlegende feiert auf der Xbox ihr Comeback – wir fahren ausgiebig mit Ferrari und Freundin auf dem Nebensitz Probe.

Rund 18 Jahre ist es her, dass Sega mit "Out Run" in der Spielhalle den Startschuss zur langlebigsten Rennspielserie der Videospielgeschichte gab. Erst letztes Jahr machte sich Sega an die Fortsetzung in Automatenform. Da die Hardware auf dem Xbox-nahen Chihiro-Board basiert, stiegen die Hoffnungen auf eine Heimumsetzung, von der die Japaner allerdings nichts wissen wollten. Zum Glück für uns, dachte die europäische Abteilung anders und setzte das in England ansässige Sumo-Digital-Team doch an eine Konsolen-Konvertierung.

XB Jetzt aber flott: Lahme Schnecken gewinnen wenig Zuneigung.



XB Klassisch: Auf der Karte seht Ihr am Ende Eure gefahrene Route.

Aus alt mach neu

"Out Run 2" zelebriert den Grundgedanken des Originals: Ihr sitzt in einem von acht Ferraris und brettert durch idyllische Umgebungen – neumodischer Kram wie Rempler oder Bordwaffen bleiben außen vor, selbst der Boost der "Turbo"-Episode wurde wieder eingespart. Ein einfaches wie effektives Driftmodell sorgt dafür, dass auch Anfänger ihren Sportflitzer elegant durch enge Kurven treiben. Im klassischen Renn-Modus fädelt Ihr Euch durch den Verkehr und kommt am Ende eines Abschnitts zu einer Weggabelung – darum seht Ihr bei einem knapp fünf Minuten dauernden Durchgang nur einen Teil der insgesamt 15 Landschaften.

Da dies für ein ausgewachsenes Xbox-Spiel zu wenig wäre, packte Sumo weitere Ergänzungen dazu. Vom Automaten bekannt sind Zeitfahrt sowie 'Heart Attack', bei der Ihr den Anweisungen Eurer weiblichen Begleitung nachkommt: So gilt es beispielsweise, eine Herzchenanzeige durch coole Drifts aufzufüllen oder eine bestimmte Anzahl von Autos zu überholen. Für Online-Zocker span-

VOLLGASGRÖSSEN –

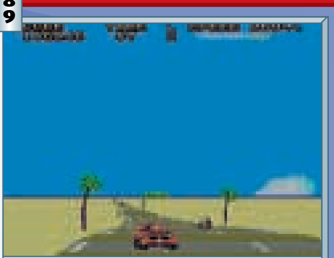
1986 Out Run



Automat, Master System, Game Gear, Mega Drive, PC-Engine, div. Heimcomputer

Der Erstling verblüffte mit ungekannt eindrucksvollem 3D-Effekt: Dank rasantem Bitmap-Scrolling und einigen optischen Kniffen entsteht die Illusion einer flotten Wettfahrt, die nicht mehr nur über flache Strecken geht, sondern auch glaubwürdig Steigungen und Gefälle vermittelt.

1989 Out Run 3D



Master System

Bis auf kleinere kosmetische Änderungen identisch zum Original, sorgte die Unterstützung von Segas 3D-Brille für einen Schuss zusätzlicher Tiefe. Netterweise wurde auch an Zocker ohne die skurrile Peripherie gedacht und der alternative 'Normal'-Modus sogar dick auf dem Cover erwähnt.

1989 Battle Out Run



Master System

Sichtlich beeinflusst vom Taito-Automaten "Chase H.Q." wurde der friedvolle Vollgasspaß zu seinen Ungunsten umgekrempelt: Nicht mehr allein das Erreichen des Ziels ist gewünscht, zusätzlich sollt Ihr designierte Zielfahrzeuge durch Rempeleien lahm legen. Das passte nicht zusammen und klappte bei anderen Titeln einfach besser.

1989 Turbo Out Run



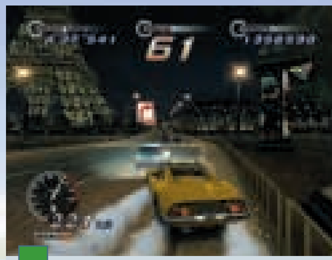
Automat, Mega Drive, div. Heimcomputer

Die Umgebungsoptiken orientieren sich vor allem an amerikanischen Landschaften, dazu spendiert Sega dem roten Flitzer einen Turbolader für zwischenzeitliche Hochgeschwindigkeitseinlagen. Das brachte zwar wenig Neues, aber viel Spaß – besonders in der Spielhallenausführung mit luxuriösem Hydraulik-Kabinett.



XB Ungewohntes Bild: Statt wie im Original stets im roten italienischen Flitzer durch malerische Szenarien zu brettern, wählt Ihr diesmal zwischen verschiedenen Fahrzeugmodellen der Markenfirma und bestimmt sogar die Lackfarbe selber.





XB Manche Abschnitte orientieren sich deutlich an realen Umgebungen.

nend wird die Xbox-Live-Anbindung, die stolze acht Fahrer gleichzeitig um die Gunst der Liebsten rangeln lässt.

Fahren für die Frau

Im unfangreichen Missions-Modus warten satte 100 Mini-Aufträge darauf, von Euch erfüllt zu werden. Neben Standardzielen wie dem Sieg in einem Rennen, der Einhaltung eines Zeilimits oder vom 'Heart Attack' bekannten Vorgaben finden sich zahlreiche neue Aufgaben: So müsst Ihr u.a. in markierten Zonen ein Minimumtempo halten, durch Hütchentore brettern und per Handykamera bestimmte Randobjekte fotografieren. Zur Belohnung winken neben anfangs gesperrten Ferrari-Modellen und Radiosendern weitere Überraschungen sowie das Ur-"Out Run". Technisch gibt sich die Xbox-Umsetzung keine Blöße und erfüllt die Erwartungen: Das hardwarenahe Automatenvorbild schaffte ohne merkliche Abstriche den Sprung ins Wohnzimmer. Besonders optische Detail-Unterschiede bemerkt Ihr höchstens beim Direktvergleich – Bildrateneinbrüche oder Pop-Ups machten sich in unserer unfertigen Vorab-Version nur selten bemerkbar. Bis Oktober müssen wir uns allerdings noch gedulden, aber nicht nur Retrofans freuen sich auf eine edel aufgemachte Automatenumsetzung als ideales Kontrastprogramm zur dem Tuningwahn verfallenen Konkurrenz. *us*

Out Run 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Sumo Digital, UK
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Oktober

Tadellose Umsetzung des Oldschool-Raserautomaten mit zahlreichen motivierenden Ergänzungen und Online-Modus.

Playstation-2-Alternative

Tuning statt Tradition: PS2-Flitzer ohne Importmöglichkeit (siehe unten) warten im November auf **Need for Speed Underground 2.**

Gamecube-Alternative

Nintendo-Fans haben traditionell weniger Rennspieloptionen, doch auch sie werden mit **Need for Speed Underground 2** bedacht.

– SEGAS RASER–EPOS IM WANDEL DER ZEIT

1991 Out Run Europa



Master System, Game Gear, div. Heimcomputer

Noch weiter abseits des so einfachen wie spaßigen Grundgedankens begab sich diese Fassung: Im Zuge einer bemüht wirkenden Agentenhandlung seid Ihr nicht mehr nur im Auto, sondern auch mit Motorrad oder gar einem Rennboot unterwegs – das traf nicht mehr den Nerv des Originals.

1993 Out Run 2019



Mega Drive

In der futuristischen Konsolen-Auflage übertreffen die Rakatenwagen nicht nur die 800km/h-Marke, auch am Design wurde mit wechselhaftem Erfolg gefummelt: So sind mehr Wahlmöglichkeiten bei Kreuzungen zwar eine nette Idee, doch dafür nervte die ständige Absturzgefahr bei diffizilen Brückenfahrten.

1993 Outrunners



Automat, Mega Drive

Der letzte Auftritt im klassischen Bitmapgewand orientiert sich an alten Tugenden, bietet aber auch die Möglichkeit, zwischen einer Reihe ausgefallener Vehikel zu wählen – am Spielablauf änderte sich aber nichts. Kurios: Die Mega-Drive-Fassung läuft nur im Splitscreen, selbst für Solospieler gibt's kein Vollbild.

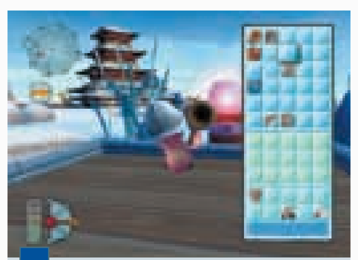
2004 Sega Ages: Out Run



Playstation 2

Nach anfänglich gruseligen Screenshots entstand letztlich doch noch ein akzeptables Polygon-Update: Dank dezent schlichter, aber erträglicher Technik bleibt das Spielgefühl halbwegs erhalten. Mit Bonus-Strecken im Arrange-Modus taugt der PS2-Import folglich für Nostalgiker und "Out Run"-Fans ohne Xbox.




PS2 Je nach Position setzt Ihr erspielte Waffen aus Eurem Arsenal ein.


PS2 Schadenfreude: Nach brachialem Angriff hat der Gegner das Nachsehen.


PS2 Bei Projektilen muss immer die Flugbahn einkalkuliert werden.

Worms Forts
Unter Belagerung

Würmer wollen Wummen: Die traditionsreiche "Worms"-Serie rüstet mit dicken Mauern und schwerem Geschütz auf.

Mehr über die Macher
Ein Interview mit der Worms-Legende Martyn Brown findet Ihr im Extended-Teil.

Im neuesten "Worms"-Teil bekriegen sich die schrägen Würmer nicht mehr in offenen Gefechten. Stattdessen verschanzen sich die wirbellosen Tierchen hinter Mauern und in hohen Türmen. Das Spielprinzip blieb aber nahezu identisch: In zeitbegrenzten Runden zieht Eure bis zu vierköpfige Würmer-Mannschaft aufs Schlachtfeld und bastelt an einer zünftigen Festung. Türme, Mauern, Brücken und Gräben dienen dabei nicht nur zur Verteidigung. Durch die wachsende Burganlage und vergrößertes Territorium erhaltet Ihr mehr Waffen und bessere Schusspositionen, um Euer Gegenüber in die Erde zu stampfen.

Bombig!

Dazu steht ein sattes Waffenarsenal zur Verfügung, das auch den markant-zynischen Humor wieder aufleben lässt. Unter den 30 Wummen tummeln sich Nashorn-Angriffe, Priester-Kanone, Hamster-MG, Bazooka, raketengetriebene Nilpferde oder auch Luftangriffe, um das süße Heim des konkurrierenden Schergen zu plätten. Doch Vorsicht: Euer Gegenüber schlägt in der folgenden Runde umgehend zurück. Trifft es wichtige Brückenverbindungen, wird Euer Nachschub unterbunden. Abgeschnittene Burg-Teile sind umgehend verloren, deshalb müsst Ihr Eure Festung taktisch klug gestalten. Aufwändig erbaute Weltwunder garantieren daneben weitere Macht und durchschlagende Argumente.

Das simple und einsteigerfreundliche Spielprinzip sorgt selbst bei erfahrenen Konsolen-Generälen für genug Denkstoff. Für Abwechslung ist (neben vielen freispielbaren Boni) auch gesorgt: Vier Szenarios entführen Euch nach Ägypten, zu den antiken Samurais, in die Artus-Legende oder den malerischen Orient. Neben einer Einzelspieler-Kampagne bekriegen sich vier Zocker abwechselnd auf einer Konsole. Sollten keine Freunde parat stehen, sucht Ihr per Xbox Live Ersatz. *ts*

XB Aufbau-Strategie mal anders: Auch in der Miniatur-Antike ist der Festungs-Bau entscheidend, um Eurem Gegenüber einzuheizen – auf gute Nachbarschaft!


XB Gebäude werden auf einem unsichtbaren Raster geordnet.

XB Aberwitzig: Nicht nur Oma muss als billige Munition herhalten.

Worms Forts – Unter Belagerung

Playstation 2
Xbox

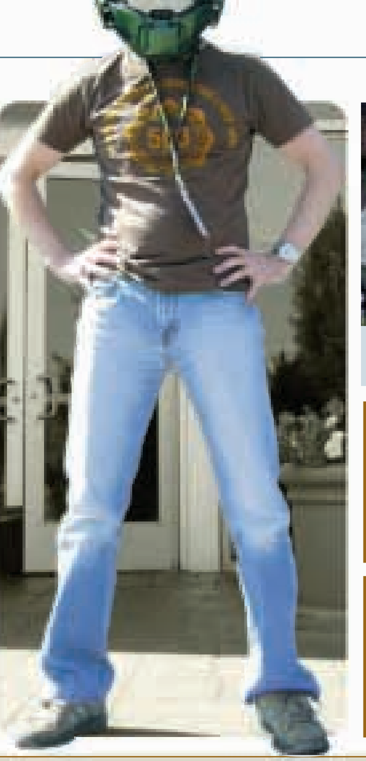
Entwickler:	Team 17, England
Hersteller:	Atari
Genre:	Strategie
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

MAN!AC-Prognose

Die urkomische 3D-Weiterführung der Serie gefällt mit Aufbau-Elementen und wuchtig-abgefahrenem Comic-Waffenarsenal.

Gamecube-Alternative

Als Strategie-Alternative bieten sich knuddelige **Pikmin 2**-Wesen an, die ab Oktober den Spielewürfel unsicher machen.





XB Neben dem Master-Chief-Helm (links) durften wir auch das für "Halo 2" designte Headset testen.

XB Beeindruckende Vorstellung: Das "Halo 2"-Probespiel via Xbox Live hinterließ bei allen Journalisten bleibende (positive) Eindrücke.

Halo 2 & Forza Motorsport

Höchste Geheimhaltungsstufe bei Microsoft: Was gibt's Neues zu Bungies Ego-Knaller und dem potenziellen "Gran Turismo"-Killer?

"Kein Kommentar", "Darüber können wir jetzt noch nichts sagen" und "Wartet bis zum Release" – zu unserer Ernüchterung gaben sich die "Halo 2"-Entwickler und partiell auch die "Forza Motorsport"-Mannen so schweigsam wie ein Grab. Aus Mangel an neuen Infos und aussagekräftigen Screenshots schrumpfte unsere geplante mehrseitige Berichterstattung auf ein Minimum. Wenigstens durften wir vor Ort selbst Hand an die beiden Titel legen und frische Spieleindrücke gewinnen.

Halo 2

Wie schon auf der E3-Messe stand der Multiplayer-Part im Mittelpunkt unseres Testzocks – zum Solo-Modus gab es keine Informationen. Und so vergnügte sich MAN!AC mit anderen europäischen Journalisten in spannenden Xbox-Live-Gefechten. "Wir wollen mit 'Halo 2' das Online-Spiel auf Xbox neu definieren", so die Ansage von Bungie-Boss Pete Parsons. Konkret bedeutet das bis zu 16 Spieler, wahlweise organisiert in Mini-Clans und ausgestattet mit personalisierten Charakteren. Einladungen zu anstehenden Matches dürft Ihr als Text- oder Sprachmitteilung an Freunde verschicken – äußerst praktisch! Darüber hinaus konnten wir uns mit einem Knopfdruck auf die Suche nach passenden Turnierteilnehmern machen: Eure spielerischen Leistungen werden registriert und berücksichtigt – so tretet Ihr in der Regel gegen gleich starke Opponenten an.



XB Multiplayer-Freuden: Stabile, flüssige Bildrate und opulent wie intelligent designte Levels machen "Halo 2" zum Mehrspieler-Knüller.

Bis auf kleinere Verbindungs- und Soundprobleme funktionierte die "Halo 2"-Ego-Hatz exzellent: Die intelligent designten, opulent ausgestatteten Areale flimmerten flüssig über die Schirme und boten genügend 'Hasch mich'-Potenzial für stundenlange Action-Sessions. Zumal noch interessante Spielmodi der Enthüllung harren.

Forza Motorsport

"'Gran Turismo' setzte die Realismus-Messlatte, wir legen sie eine Stufe höher!" Markige Worte zu Beginn der Präsentation, der Beweis musste in der Probefahrt folgen. Die spielbare, aber frühe Version blieb diesen noch schuldig: Zwar steuern sich die Boliden ausgezeichnet, ein großer Einfluss der neuen Realitätsfaktoren wie sich während der Fahrt verändernder Reifendruck (siehe MAN!AC 08/04) war nicht erkennbar. Da hilft nur Abwarten bis zum großen Duell "Gran Turismo 4" versus "Forza Motorsport" Ende diesen Jahres. *os*



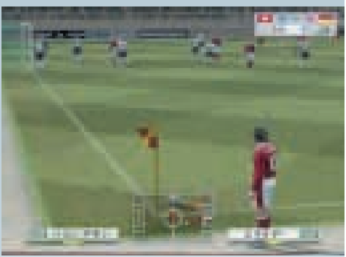
XB Bei der "Forza Motorsport"-Präsentation legten die Entwickler besonderen Wert auf ihr ausgefeiltes Physik-System.



XB Beim Probespiel konnten wir jedoch keine großen Fahrunterschiede z.B. zu "Project Gotham Racing" ausmachen.

Pro Evolution Soccer 4





PS2 Die überarbeiteten Standardsituationen fordern Feingefühl: Bei einem Freistoß mit zwei Spielern tippt Ihr den Ball kurz an und Pires hämmert diesen in die Maschen.

Konamis Vorzeigekicker ziehen ihre Originaltrikots an – über 200 Klub- und Nationalteams kicken um verschiedene Trophäen. Fußballfans, die sich bisher über zu wenig echte Spielernamen mokierten, stimmt Konami nun etwa mit der spanischen, italienischen und holländischen Liga gnädig. Und wer hätte gedacht, dass in dem spielerisch begeisternden "Pro Evolution Soccer 3" noch derart viel Verbesserungspotenzial steckt? Verwöhnte Fußball-Daddler freuen sich im vierten Teil über eine verbesserte, direktere Kontrolle der virtuellen Bolzer. So dribbelt Ihr Euch durch gegnerische Reihen zielsicher wie Ronaldinho und schafft den nötigen Freiraum dank präzise ausgeführtem Kurzpassspiel – Euer Mitspieler kommt dem Ball sogar meist entgegen. Zu einem flüssigem Spielablauf trägt auch der visuell sichtbare Schiedsrichter bei, da er Vorteil-Situationen nun richtig einschätzt. Auch die grafisch verbesserten Gesichtstexturen der Ball-Virtuosen sowie schmutzige Trikots bei Regen und authentische Sprechchöre tragen zur Atmosphäre bei. In der japanischen Version trüben jedoch Ruckler und dumme Verteidiger etwas den Gesamteindruck. Laut Konami sollen diese Mängel in der PAL-Version glücklicherweise nicht mehr auftauchen. Deshalb heißt der alte und neue Kicker-Weltmeister "Pro Evolution Soccer 4".

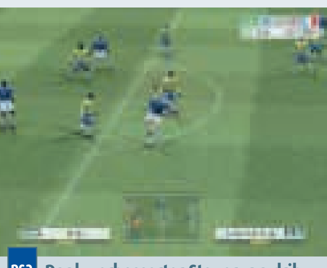
Pro Evolution Soccer 4

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]

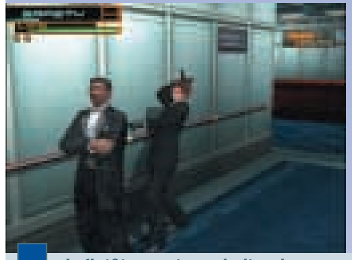
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Geht's noch besser? Spielerisch stark weiterentwickeltes Fußball-Spektakel mit toller Grafik und zahlreichen Neuerungen.



PS2 Dank verbesserter Steuerung dribbelt Ihr wie die Zauberer vom Zuckerhut.

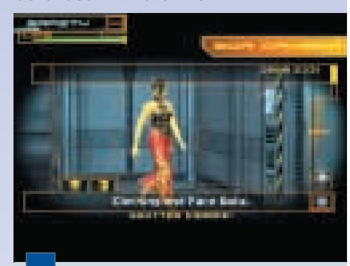
Spy Fiction



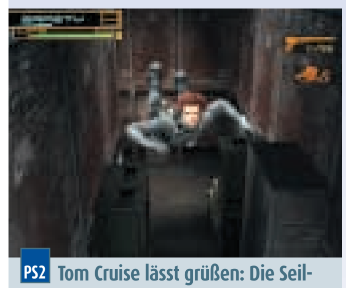


PS2 Als fleißiger Spion erledigt Ihr störende Gesellen entweder per Schlag von hinten (links) oder Ihr tarnt Euch mit moderner Stealth-Technik (rechts).

Sammy versucht erneut, die Welt davon zu überzeugen, dass die eigenen Entwickler mehr beherrschen als nur die – zugegeben gelungene – "Guilty Gear"-Prügelserie. Was bei "Seven Samurai 20XX" jedoch kräftig in die Hose ging, scheint dem für die westlichen Märkte massiv überarbeiteten "Spy Fiction" besser zu gelingen.
Als Agenten-Duo (gleichberechtigt sind Mann und Frau vertreten) sollt Ihr mal wieder eine fiese Terrororganisation ausschalten und habt dafür einige neckische Hilfsmittel zur Verfügung: So nutzt Ihr z.B. eine coole 3D-Kamera, um jede beliebige abgefilmte Person via Tarnung zu imitieren oder Ihr klettert mit Hilfe von Greifkrallen und Seilzügen Schächte nach oben. Neben den genreüblichen Schleich- und Kampfeinlagen sorgen eine Reihe als Minispiele eingestreute Herausforderungen für Abwechslung, zu Beginn springt Ihr etwa mit einem Fallschirm über dem Zielgebiet ab.
Technisch wird gehobenes Niveau mit ansehnlichem Chrakterdesign geboten – dieses Spion-Epos hat durchaus Hit-Potenzial.



PS2 Mit der Spionkamera nehmt Ihr Personen auf und imitiert sie danach.



PS2 Tom Cruise lässt grüßen: Die Seilhangelei dient zugleich als Minispiel.

Spy Fiction



Playstation 2

Entwickler:	Sammy, Japan
Hersteller:	Sammy/Sega
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

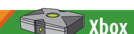
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Interessantes Agenten-Abenteuer mit solider Optik und einer Reihe unverbrauchter Ideen, die für frischen Wind sorgen.



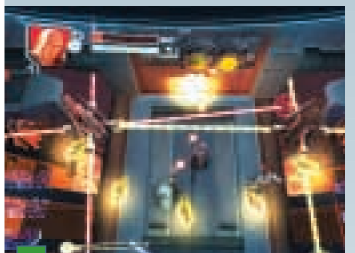
SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Tanz mir den Bond? Electronic Arts trifft für den Soundtrack des 007-Shooters "Goldeneye: Rogue Agent" eine ungewöhnliche Wahl: Statt eines Symphonie-Profis wurde der Star-DJ Paul Oakenfold verpflichtet. **+++ Affentheater:** Ubisoft sicherte sich die US-Rechte an der jüngsten "Ape Escape"-Episode – hoffentlich kommt der prügellastige Primatenspaß auch nach Europa. **+++ Igel-Massenpack:** Auch PS2- und Xbox-Besitzer kommen jetzt noch in den Genuss der "Sonic Mega Collection" – als Ausgleich für die lange Wartezeit gibt's noch eine Hand voll zusätzlicher Titel auf der Scheibe. Einziges Problem: Ein PAL-Termin wurde noch nicht genannt. **+++ Neue Heimat:** Der von Microsoft verstoßene Bizarr-Hüpfer "Psychonauts" wird nun von Majesco weltweit vertrieben. **+++ Wartespiel:** Capcom nennt zum ersten mal einen festen US-Termin für "Resident Evil 4". Am 10. Januar soll das heiß ersehnte Gruselspektakel in den Regalen stehen – sofern nicht wieder eine Verschiebung dazwischen kommt. Europa-Start: irgendwann später... **+++ Ryo Kazuki kehrt zurück:** Yu Suzukis Prestige-Projekt "Shenmue" erhält nun doch noch einen Nachfolger – allerdings schauen Konsolenzocker in die Röhre, denn statt eines echten dritten Teils kommt nun ausgerechnet ein PC-exklusives Online-Rollenspiel. **+++ Kriegsbrüder müssen warten:** Ubisofts ambitioniertes Weltkriegs-Epos "Brothers in Arms" verschiebt sich jetzt nicht nur für PS2, sondern auch für die Xbox auf Anfang 2005. **+++ Activision im Ankündigungsrausch:** Nur kurz erwähnt und damit bestätigt wurden auf Activate 2004 u.a. folgende Projekte für das kommende Jahr: "True Crime 2", ein Neversoft-Titel, der nicht "Tony Hawk heißt (aber auch davon steht bereits eine weitere Episode auf dem Plan), "Ultimate Spider-Man" (diesmal basierend auf der betreffenden Comic-Serie), die Marvel-Kollegen "Iron Man" und "Fantastic Four" sowie diverse PC-Titel wie "Quake 4", bei denen wir natürlich auf Konsolenfassungen hoffen. Nicht mehr erscheinen wird dagegen "Dead Rush": Die erstmals auf der jüngsten E3 vorgestellte Zombie-Action wurde kurzerhand eingestellt. **+++ Großer Sport:** Das 'Big'-Label von Electronic Arts erwartet Nachwuchs: Sowohl an "NFL Street 2" als auch an "NBA Street Vol. 3" wird schon gewerkelt. Ob die voraussichtliche Online-Anbindung auch in Europa erhalten bleibt, ist wahrscheinlich, aber nicht sicher: Unlängst wurde zur Enttäuschung vieler Fans bekannt, dass bei den 'normalen' Sportspielen mit Ausnahme von "FIFA 2005" sämtliche PAL-Fassungen auf PS2 und Xbox vom Netz getrennt bleiben. **+++ Schnipp-Schnapp:** Atlus entwickelt für den Nintendo DS ein Spiel, bei dem Ihr via Touch-Screen das Chirurgen-Skalpell schwingt.



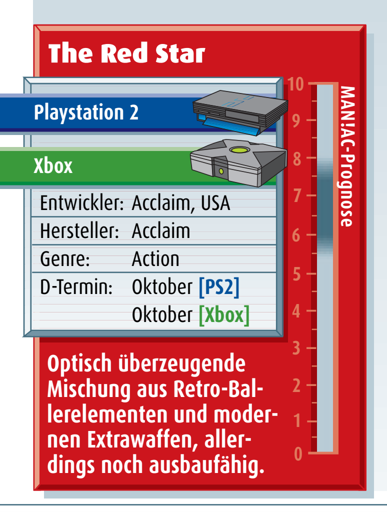


The Red Star





XB Klassische Ober- und Zwischenmotzkämpfe kombiniert mit normalen Baller- und Nahkampfeinlagen – "The Red Star" probiert sich an einer kühnen Mischung.



The Red Star

Playstation 2

Xbox

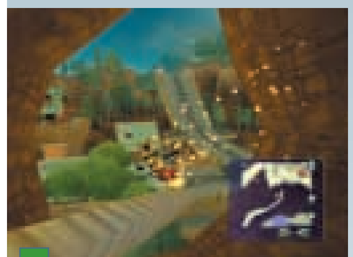
Entwickler:	Acclaim, USA
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]

MANIAC-Prognose

Optisch überzeugende Mischung aus Retro-Ballerelementen und modernen Extrawaffen, allerdings noch ausbaufähig.

Basiernd auf einem bei Kritikern hochgelobten SciFi-Comic schickt Acclaim Austin ungewöhnliche Baller-Action an den Start: Ähnlich wie bei "Contra" stapft Ihr alleine durch die Landschaft und erledigt Feinde mit Waffeneinsatz, im Nahkampf langt Ihr mit Faust und Fußsohle zu. Regelmäßige Bosse dagegen orientieren sich an 2D-Shoot'em-Up-Prinzipien und spucken tonnenweise Geschosse aus, denen Ihr ausweicht. Grafisch sieht's dank detaillierten Polygonmodellen und cooler Farbgebung fein aus, das Leveldesign könnte bis zur Veröffentlichung noch Feinschliff vertragen.

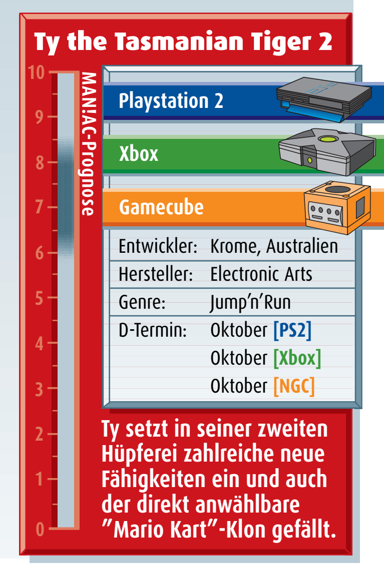
Ty the Tasmanian Tiger 2





XB Ty grindet wie Tony Hawk und düst via Kart über schrille Pisten (rechts).

Der tasmanische Tiger wetzt zum zweiten Mal seine Krallen, wobei Abwechslung Trumpf ist: Ihr steigt in einem überdimensionalen Riesenroboter und verteidigt Euch gegen üble Raumschiffe – insgesamt ist Tys zweiter Ausflug deutlich actionorientierter. Zudem erlernt Euer Teufelskerl im Verlaufe des Abenteuers dutzende neue Tricks und hüpft wie ein Weltmeister über gefährliche Plattformen. Wunderbar flüssige Optik, humorvolle Charaktere und die netten Extras wie etwa der ansprechende Fun-Racer für bis zu vier Spieler katapultiert Ty in die Hüpf-Oberliga.



Ty the Tasmanian Tiger 2

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	Krome, Australien
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]
	Oktober [NGC]

MANIAC-Prognose

Ty setzt in seiner zweiten Hüpferei zahlreiche neue Fähigkeiten ein und auch der direkt anwählbare "Mario Kart"-Klon gefällt.

Erste Spiele-Beschlagnahmung seit zehn Jahren

Zum 19. Juli 2004 wurde Take 2s heftig umstrittene Third-Person-Action "Manhunt" vom Amtsgericht München beschlagnahmt. Jeglicher Verkauf oder Verleih auch an Volljährige des bereits seit März 2004 indizierten Titels ist nun verboten. Lediglich der Besitz bleibt legal. Das Amtsgericht begründet die Beschlagnahme mit der "menschenverachtenden Grundhaltung" des Spiels, einer "Gefährdung der Entwicklung bzw. der Erziehung von Kindern und Jugendlichen" sowie einer Verletzung der Menschenwürde. Das Spiel sorgte schon im Vorfeld weltweit für kontroverse Diskussionen. Wegen der brisanten Gewalt-Thematik zog es Take 2 Deutschland vor, den Titel hierzulande nicht zu veröffentlichen. Trotzdem verkaufte sich "Manhunt" auch in Deutschland dank fleißigen Importen blendend. Schließlich sorgte "Stern TV" mit einer Reportage über das Spiel für einen wahren Ansturm bei Videospiel-Händlern – ein Schuss, der nach hinten los ging. Daneben droht US-Staranwalt Jack Thompson unverhohlen, wegen eines mit "Manhunt" in Verbindung gebrachten Mordfalles, Entwickler Rockstar Games zu zerschlagen!



Ebenso greift er Sony aufgrund der Bereitstellung der Spiele-Plattform an.

Das brutalste Spiel der Welt

Der smarte Spieledesigner American McGee (kein Künstlername!) will nun die brutalste Gewaltorgie auf heimische Bildschirme zaubern. Hilfe erhält er dabei von Horrorlegende George Romero. "City of the Dead" wird von Asylum Entertainment entwickelt und soll alle Brutalitätsgrenzen sprengen – Zombies, Kettensägen und Äxte inklusive. Die geplante Trilogie sucht aber noch einen Publisher ...



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Satter Gewinn bei Electronic Arts

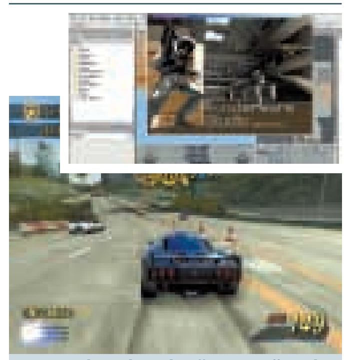
Im ersten Geschäfts-Quartal 2004 erwirtschaftete der Spielegigant Electronic Arts einen Gewinn von 24 Mio. US-Dollar sowie einen Umsatz von 432 Mio. Dollar. Verglichen mit dem Vorjahres-Quartal (353 Mio. Dollar) bedeutet das eine Steigerung von 22 Prozent, die insbesondere durch die Millionenverkäufe von "Harry Potter", "Fight Night" und "UEFA Euro 2004" eingespielt wurde. Auch "NfS Underground" sowie "MVP Baseball 2004" finden weiterhin glänzenden Absatz. Die Football-Serien "NCAA" sowie "Madden" versprechen außerdem Rekordverkäufe. Dazu EA-Vorsitzender Larry Probst: "Wir bauen unsere Führung mit der Entwicklung großartiger Unterhaltung weiter aus, während wir schon an der Technik für die nächste Generation arbeiten." Für das dritte Quartal wird ein Umsatz von 680 bis 715 Millionen Dollar erwartet.

NACHSPIEL

AMOKLAUFENDER NACHWUCHS?

Wenn man manchen Medien Glauben schenken darf, sind videospielende Kinder akut Amoklauf-gefährdet. Immer wieder überzeugen uns Fernsehsender ebenso wie branchenfremde Print-Produkte mit stichhaltigen Argumenten und den Aussagen ausgewiesener Psychologen. Die unterschwellige Gewalt-Diskussion entflammt "Manhunt" ein weiteres Mal. Nach Indizierung, einem fast schon werbenden "Stern TV"-Bericht sowie der Beschlagnahmung hierzulande entsetzt ein tragischer Todesfall ganz England, der mit "Manhunt" in Verbindung gebracht wird. Nun folgt mit THQs "The Punisher" eine weitere Brutalo-Metzelei und American McGee hat nichts besseres zu tun, als das brutalste Spiel aller Zeiten zu entwickeln. Wo soll das nur hinführen? Die heutige Hardware ermöglicht eine noch nie dagewesene Gewaltdarstellung auf dem Bildschirm. Standen noch vor 20 Jahren drei rote Pixel für Lebenssaft, muss heutzutage schon eine physikalisch korrekte Blutspur am Polygonkörper herunterfließen. Gerade Publisher sollten sich da Gedanken über ihre moralische Verantwortung machen. Denn: Altersfreigaben hindern kaum ein Kind daran, den gewünschten Titel zu ergattern. Hier sind wiederrum die Eltern gefragt, die sich vielleicht auch mal mit dem Hobby Nummer Eins ihrer Kleinen auseinandersetzen sollten.

Electronic Arts kauft Criterion



EA erwirbt neben der "Burnout"-Reihe auch die Rechte an 'Render Ware'.

EA zum Zweiten: Nachdem der Spieleriese bei "Burnout 3" schon als Publisher fungiert, übernahm er auch gleich den Entwickler Criterion Software Group Ltd. und besitzt nun die Rechte an "Burnout", "Black" sowie der 'Render Ware'-Technologie – der verbreitetsten Middleware-Engine, mit der bereits über 500 Titel entwickelt wurden. EA will das Developer-Tool für eigene Produktionen einsetzen, es aber auch in Lizenz weiterverkaufen. Criterions bisheriger Anteilseigner Canon Europe verkaufte zu unbekanntem Preis.

Famitsu wählt beste Spiele im 1. Halbjahr

Das meistverkaufte Videospielmagazin, die japanische Famitsu, rief ihre Leser zur Abstimmung der besten Spiele im ersten Halbjahr 2004 auf. Beim Voting zeichneten sich eindeutige Favoriten ab: So taucht "Monster Hunter" in allen Kategorien auf. Das Ergebnis:

Bestes Spiel
1. Monster Hunter – PS2
2. Dragon Quest 5 – PS2
3. GTA Vice City (dt.) – PS2

Beste Spiel-Balance
1. Dragon Quest 5 – PS2
2. Monster Hunter – PS2
3. GTA Vice City (dt.) – PS2

Beste Spielidee
1. Katamari Damashii – PS2
2. EyeToy: Play – PS2
3. Monster Hunter – PS2

Bester Sound
1. GTA Vice City (dt.) – PS2
2. Dragon Quest 5 – PS2
3. Monster Hunter – PS2

Beste Grafik
1. Monster Hunter – PS2
2. Onimusha 3 – PS2
3. Pikmin 2 – GC

Finales Design des Nintendo DS enthüllt

Nintendo präsentierte endlich das finale Gehäuse und den Namen ihres neuesten Handheld-Sprösslings mit zwei Bildschirmen. Während bei Letzterem die Überraschung ausblieb (der Name ändert sich nicht), zeigt sich das DS-Design deutlich erwachsener. Das modischere Äußere erhielt mehr Kanten und Profil – daneben wurde die schwarze Unterseite schlanker. Die recht kleinen Action- und Schultertasten wurden durch größere Buttons mit teils neuer Anordnung ersetzt. Daneben erhält die Hardware einen Schacht zur Aufbewahrung des Stifts, mit dem Ihr den unteren, drucksensitiven Screen bedient. Features wie Stereo-Sound, Chat-Funktion sowie Wireless LAN wurden bestätigt.

120 Spiele befinden sich bereits in

NINTENDO DS

Entwicklung – allein Nintendo will 20 Titel liefern. Viele Dritthersteller, darunter Sega, Capcom, Konami, SquareEnix und Namco, kündigten breite Unterstützung an: Wir dürfen uns insbesondere auf neue Vertreter bekannter Serien wie "Boktai", "Castlevania", "Pro Evolution Soccer", "Harvest Moon", "Sonic", "Final Fantasy" und "Dragon Quest" freuen.

Das edle Gerät für die Westentasche erscheint Ende des Jahres in Japan und USA – der Europastart folgt im 1. Quartal 2005. Preis, genaues Release-Datum und Starttitel werden noch bekanntgegeben.



Das hübsche Äußere des Nintendo DS wirkt nun deutlich edler – Kiddie-Optik ade. Auch die vormals zu kleinen Buttons unterzog man einer Überarbeitung.

Alle Konsolenhersteller mit Gewinnsteigerung

Rosige Zeiten für Hardware-Lieferanten? Sony, Nintendo und Microsoft überraschen mit profitablen Ergebnissen in den letzten Jahresvierteln.

Microsoft

Im letzten Quartal konnte der Umsatz um 15% auf 9,3 Mrd. US-Dollar gesteigert werden. Der Redmonder Softwareriese wartet mit einem Jahresumsatz von 36,8 Mrd. US-Dollar sowie einem Gewinn von 8,2 Milliarden US-Dollar im Geschäftsjahr 2003/2004 auf, die insbesondere aus dem hauseigenen Betriebssystem Windows sowie Office- und Server-Anwendungen resultieren.

Von der Xbox-Konsole konnten nach eigenen Angaben bisher 15,5 Mio. Stück abgesetzt werden. Damit teilt sich Microsoft den zweiten Platz mit Nintendo. Die Marktaufteilung lautet wie folgt:

- Europa: 3,9 Mio. Einheiten
- Nordamerika: 10,1 Mio. Einheiten
- Asien/Pazifik: 1,5 Mio. Einheiten

Gerade der japanische Markt schwächelt nach wie vor. Bis Ende Juni 2005 sollen nach Microsofts Soll-Plan 20 Mio. Xbox-Geräte in heimischen Haushalten stehen.

Nintendo

Nintendo legte im ersten Quartal 2004 mit 98 Prozent Gewinnsteigerung einen Riesensprung hin. Der Gewinn belief sich dabei auf 203,7 Millionen US-Dollar. Beim Umsatz schwächelte der Mario-Konzern ein wenig: Mit 739,6 Mio. US-Dollar liegt er zwei Prozent unter dem letztjährigem Ergebnis.

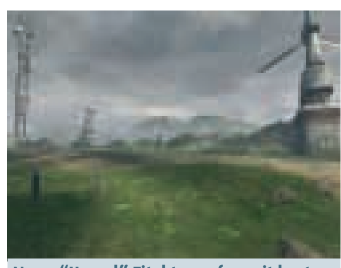
Im Hardware-Bereich (Gamecube, GBA) wurden 354,8 Mio. US-Dollar eingenommen – 13,1% weniger als im Vorjahr. Dagegen konnte man im Software-Sektor um 11,4% auf 377,7 Mio. US-Dollar zulegen. Die Gesamtzahl der weltweit verkauften Gamecubes beläuft sich auf 15,22 Mio. – daneben wurden insgesamt 53,7 Mio. GBA und GBA SP ausgeliefert.



Auch Sony meldet einen Gewinnanstieg im ersten Quartal, der sich auf insgesamt 209,9 Mio. US-Dollar beläuft (Vorjahr nur 9,9 Mio. US-Dollar). Trotz guter PS2-Verkäufe fuhr die Spielesparte Verluste im Umfang von 26 Mio. US-Dollar ein. Die zweite Playstation-Generation verkaufte sich bislang 38 Millionen Mal.

Midway sichert sich die Rechte an der "Unreal"-Marke

Der US-Publisher überrascht durch einen Exklusiv-Deal mit Epic Games: Alle kommenden "Unreal"-Titel werden von Midway weltweit veröffentlicht. Drei neue Titel sind in Entwicklung: "Unreal Championship 2" erscheint nächstes Jahr für die Xbox samt Live-Unterstützung, während zwei weitere "Unreal Tournament"-Titel für den PC und die nächste Konsolengeneration kommen – auf welchen Plattformen wurde nicht verraten. Die "Unreal"-Serie verkaufte insgesamt sieben Millionen Exemplare und erwirtschaftete einen Umsatz von 200 Mio. US-Dollar. Mitbegründer und Vizepräsident von Epic Mark Rein: "Midway betreibt das beste Marketing und Promotion-Aktionen in der Industrie. Sie werden die 'Unreal'-Marke zu weiterem Erfolg führen." Ob der Deal auch die Lizenzierung der ultra-realistischen "Unreal"-Engine betrifft, bleibt offen.



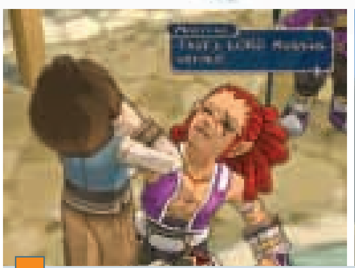
Neue "Unreal"-Titel trumpfen mit bestechender Grafik auf.

AM RANDE

+++ "Tomb Raider" wieder mit Toby Gard. Nach der Fertigstellung des Mammut-Projekts "Galleon" stößt der frühere "Tomb Raider"-Designer zu Crystal Dynamics, um Lara Croft wiederzuerwecken. **+++ Acclaim gerettet?** Kreditgeber GMAC verlängert den Darlehensvertrag, was Acclaim die nötige Zeit verschafft, die Verhandlungen mit einem neuen Geldgeber abzuschließen. Damit wäre der angeschlagene Hersteller dem Konkurs entkommen. **+++ Microsoft will Nintendo?** In der 'Wirtschaftswoche' äußerte sich Bill Gates, dass er Nintendo bei Interesse gern übernehmen würde. Doch ein Sprecher wiegelte ab: "Nintendo steht nicht zum Verkauf". Auch Microsoft dementierte den Bericht als Missinterpretation. **+++ PS2-Chips im TV.** Sony wird Chips der PS2 in hauseigenen Flat-Panel-Fernsehern für Navigation und Bildverarbeitung verbauen, um Kosten zu senken. **+++ Zukunftswachstum.** Einer Studie zufolge soll Unterhaltungssoftware bis 2008 weltweit einen Umsatz von 33,4 Mrd. US-Dollar erwirtschaften. **+++ Wer bietet mehr?** Ubisoft bietet bei ersten Gesprächen 396 Mio. US-Dollar für die Übernahme von Eidos – Electronic Arts sowie THQ zeigen ebenso reges Interesse. Berichte bezüglich einer Übernahme von Codemasters wurden dagegen dementiert.

OVERSEAS

Tales of Symphonia





NGC Jetzt gibt's Hiebe: In den Handlungsszenen wird nicht nur palavert, es geht auch handfest zur Sache – Langeweile stellt sich in "Tales of Symphonia" nicht ein.





NGC in den umfangreichen Statusmenüs (links) könnt Ihr die Helden modifizieren: Arrangiert eine Manöverliste (rechts) und verteilt individuell Talente mit Steinen.

Rollenspiel-Fans wurden auf dem Gamecube bislang arg vernachlässigt: Abgesehen von den Dreamcast-Umsetzungen "Skies of Arcadia" und "Phantasy Star Online" gibt's auf der Nintendo-Konsole kein richtiges RPG, von exklusiven Abenteuern ganz zu schweigen. Im Herbst bringt Nintendo "Tales of Symphonia" nach Europa, das Namco speziell für den Gamecube entwickelt hat: Wir können es natürlich nicht erwarten und werfen schon mal einen Blick auf den US-Import!

Ein Engel auf Erden

Namcos erfolgreiche "Tales"-Serie kennen nur Import-Fans: Die erste Episode erschien für SNES, später folgten Abenteuer auf Game Boy Color, PSone und PS2 – allesamt aber nur in Japan. Inhaltlich habt Ihr nichts verpasst, denn die "Tales"-Spiele verbinden mehr die spielerischen Qualitäten. Trotzdem ist die Handlung keineswegs simpel: Schauplatz ist das mittelalterliche Land Sylvarant, das unter Mana-Mangel leidet – je mehr diese Lebenskraft schwindet, desto größere Monsterhorden überfallen die Bürger. Um das Mana zu regenerieren, wird in jeder Generation eine Auserwählte geboren. Diese muss die im Land verstreuten Siegel öffnen, um anschließend in Engelsgestalt die Göttin Martel zu wecken – mit deren Hilfe lässt sich das Mana-Problem locker beheben. Neben Sylvarant gibt es aber noch die Spiegelwelt Tethealla, in der genau das Gegenteil passiert: Wenn's den Sylvarant-Bewohnern gut geht, müssen die Tetheallanier leiden. Deshalb ziehen Held Lloyd, die Auserwählte Colette und weitere Begleiter aus, einen passablen Mittelweg zum Wohle aller Welten zu finden. Dabei erwarten Euch viele Überraschungen und sympathische Situationskomik, die Namco mit putzigen Cel-Shading-Animationen in Szene setzt – so kassieren vorlaute Party-Mitglieder regelmäßig eine Maulschelle. Optisch überzeugt Namco aber nicht nur mit Klasse, sondern auch Masse: Weil die umfangreichen Digi-Dialoge, Special-FX und Landschaften den Speicherplatz einer Mini-DVD sprengen, kommt "Tales" auf zwei Scheiben!

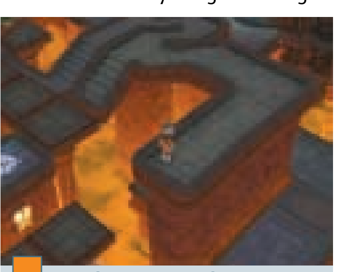
Doppelte Welt

In der Oberwelt folgt die Kamera der Party: Sie besteht aus dem Festland und zahlreichen Inselgruppen, die Ihr zu Fuß auf dem Rücken eines Hundes erforscht – die eingeblendete Karte macht Euch die Größe des Areals erst richtig bewusst. Im Laufe der Handlung müsst Ihr einige lange Reisen einlegen. Außerdem existiert auch noch das Spiegelreich, es gilt also zwei gigantische Welten zu erforschen!

Wenn Ihr eine Stadt betretet, wird umgeblendet: Hier wuseln die zig



NGC In den lebendigen Städten handelt Ihr Euch schon mal Ärger ein: Um diese kaputte Flasche zu bezahlen, spielt Ihr in der Kantine die Bedienung!



NGC Komplex: Einige Kerker verwirren Euch mit verzwickter Architektur.



NGC Auf zum Tempel: Die Kamera ist fest, Ihr dürft sie nicht beeinflussen.



NGC Lasst es krachen: Eure Party-Kumpane werden von der KI gesteuert, Ihr dürft aber auch drei Freunde ans Joypad holen – diese agieren dann aber nur im Kampf.

NGC Die Oberwelt ist in Regionen unterteilt, in denen Ihr Machtsteine findet: Wenn Ihr nicht kämpfen wollt, weicht Ihr damit den lokalen Monstern mühelos aus.

Passanten nur so durch die Straßen, die Siedlungen wirken richtig lebendig. Neben den üblichen Shops, Kneipen und Hotels entdeckt Ihr auch einige Minispiele und Rätsel, etwa eine Schnitzeljagd durch die Gassen. Zudem haben sich die Entwickler einige Facetten einfallen lassen, die im Rollenspiel-Genre neu sind: Wer massig Moneten, aber keine Zeit hat, kann Kopfgeldjäger vorgegebene Areale nach Schätzen durchsuchen lassen!
Auf die Schurken des Abenteuers trefft Ihr in den vielen Ranches und Siegeltempeln, in denen Ihr nur selten Speicherpunkte findet: Wer beim Obermotzduell draufgeht, muss noch mal ganz von vorn anfangen – gespeichert wird meist in der Oberwelt. Deshalb und wegen dem oftmals nötigen Heldentraining spielt sich "Tales of Symphonia" etwas kniffliger als "Final Fantasy 10", "Breath of Fire: Dragon Quarter" & Co – steckt lieber ein paar Heiltränke zu viel ins Gepäck!

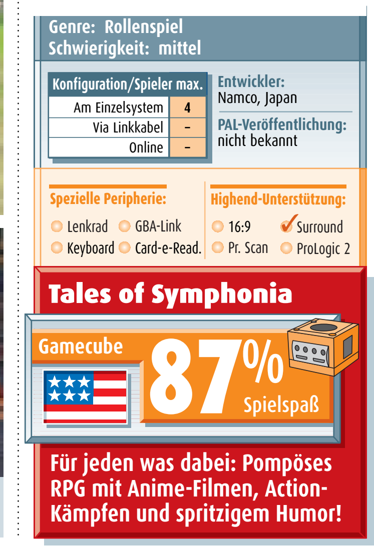
Action-Kämpfe

Wenn Euch die zufällig erscheinenden Monster oder vorprogrammierte Verschwörer anfallen, wird in eine Arena umgeblendet: Hier steuert Ihr einen der Helden in Echtzeit, während drei Party-Freunde mit KI handeln. Ihr dürft ihre grobe Taktik vorgeben und Kommandos rufen, z.B. wenn Euer Held einen Heilzauber braucht – je nach Situation entscheiden sie aber eigenständig. Ihr seid derweil mit Kämpfen voll ausgelastet: Mit den beiden Sticks und Feuerknöpfen startet Ihr gewaltige Wirbelschläge und Stich-Combos, die mit leuchtenden Special-FX auf die Feinde hageln. Ihr kloppt aber nicht nur drauf, sondern müsst auch Gegenattacken blocken oder ihnen ausweichen – beobachtet die überdimensionalen Feinde genau, bevor Ihr Euch nähert! Wegen der gelungenen Mischung aus Taktik und Action gehören die "Tales"-Kämpfe seit Konsolen-Generationen zu den spannendsten Matches im RPG-Genre. Neue Manöver lernen Eure Helden mit laufender Erfahrung: Ihr arrangiert sie zu einer Liste und legt sie auf die vorgegebenen Kommandos.
Nicht nur Mangels Alternativen gehört "Tales of Symphonia" in jede Gamecube-Sammlung: Der kurzweilige Mix aus Action und Taktik, Erforschen und Rätseln bietet optimale Unterhaltung und spricht dabei auch Rollenspiel-Neulinge an. Die Comicgleiche Grafik veredelt Namco mit einem üppigen Schuss Humor. Import-Fans schlagen natürlich gleich zu, aber Angst vor einer schwächeren PAL-Fassung braucht Ihr nicht haben: Nintendo sorgt gewöhnlich für eine erstklassige Lokalisierung. *oe*



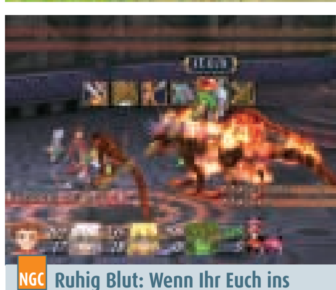
NGC Auch einige Minispiele hat Namco eingebaut: Unter anderem müsst Ihr über dünnes Eis rutschen (links) und der Katze korrekt nachquasseln (rechts).

Testmuster von ACME, Tel 0700/84342637, www.acme-online.nl





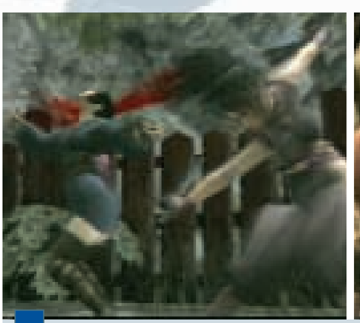
NGC Wer sich mit den imperialen Soldaten anlegt, endet am Galgen: Zumindest diese Hinrichtung können die Helden im letzten Augenblick verhindern.



NGC Ruhig Blut: Wenn Ihr Euch ins Kampfmenü klickt, stoppt die Zeit.

Tenchu Kurenai

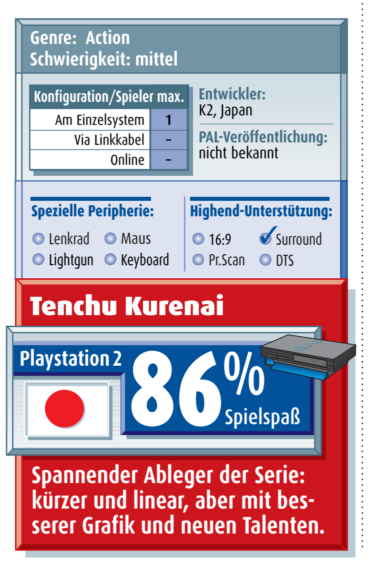
PS2 Bessere Orientierung: Die neue Karte lässt sich ins Spiel einblenden.





PS2 Schleicht Euch unbemerkt an, um die 'Stealth Kills' anzusetzen: Ayame (links) und Rin (rechts) entzücken Freunde der harten Gangart mit neuen Todesschlägen.

Den K2-Ninjas geht die Puste noch lange nicht aus: Wenige Monate nach "Return from Darkness" (MAN!AC 05/04) kündigt sich schon das nächste "Tenchu"-Abenteuer aus Fernost an. "Kurenai" ist kein Nachfolger, sondern ein Ableger der Serie und spielt in dem Jahr, in dem Rikimaru verschollen war – also vor "Wrath of Heaven" (MAN!AC 05/03). Die wichtigste Neuerung ist die lineare Handlung: Statt wie in den Vorgängern zwischen mehreren Helden respektive Plot-Varianten zu wählen, durchkämmt Ihr zwölf vorgegebene Levels. Die beiden Heldinnen Ayame und Rin wechseln sich je nach Mission ab und besitzen individuelle Item-Hütten: Wenn Ihr also gefundene Wurfsterne, Rauchbomben und Heiltränke bunkert, könnt Ihr sie erst in der übernächsten Mission einsetzen.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: K2, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr.Scan, DTS

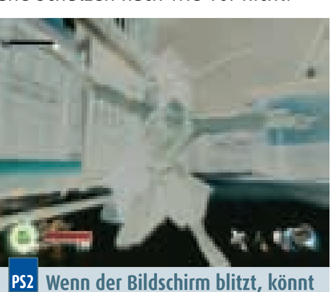
Tenchu Kurenai

Playstation 2 – 86 % Spielspaß

Spannender Ableger der Serie: kürzer und linear, aber mit besserer Grafik und neuen Talenten.

Rächt Ayames Freunde!

"Kurenai" erzählt Ayames Rache am Kuroya-Shimatsuya-Clan, der Ayames Dorf niederbrennt. Rin will den Opfern zu Hilfe eilen und wird von der ankommenden Ayame für einen Täter gehalten – erst im Laufe des Feldzugs freunden sich die Heldinnen an. Auf dem Weg zu den Verbrecherfürsten Juuzou and Futaba muss das Duo zahlreiche Prüfungen bestehen: Ihr infiltriert japanische Festungen, hüpft über die Dächer mittelalterlicher Dörfer und fallt den zahlreichen Wachen mit den berüchtigten 'Stealth Kills' in den Rücken. Diese lassen sich neuerdings modifizieren: Drückt im rechten Augenblick erneut die Schlagtaste, dann variieren die Heldinnen das Manöver. Zudem erwarten Euch kniffligere Aufgaben, etwa das Beschatten eines Verbrechers: Ihr dürft in den engen Gassen nicht entdeckt werden, aber auch nicht zurück fallen! Die Intelligenz Eurer Gegner hat K2 verbessert: Die Feinde beherrschen Todesschläge, sie erspähen Euch schneller und folgen Euch weiter – Eure Schritte hören die Samurais und Schützen nach wie vor nicht.



PS2 Wenn der Bildschirm blitzt, könnt Ihr die Todesschläge variieren.



PS2 Der Beschattete blickt regelmäßig über die Schulter: Wenn er Euch entdeckt, müsst Ihr die komplette Mission inklusive einiger Kämpfe wiederholen!

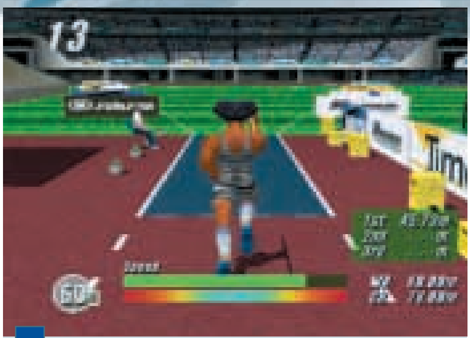
Ninja-Nachschub

"Kurenai" ist eine spannende "Tenchu"-Variante, die mit komplexerer Levelarchitektur und detaillierterer Grafik lockt: In den meisten Arealen kraxelt Ihr über mehrere Ebenen, sprich unterschiedlich hohe Dächer und Wälle – achtet auf die Blickwinkel der Wachen! Außerdem haben die Entwickler jede Menge Sträucher, Gerümpel und Lichteffekte eingebaut. Auch die neuen Talente machen Laune: Ayame kann jetzt das Ohr auf den Boden legen und Feinde anhand ihrer Schritte orten, während Rin ihre Opfer mit Ninja-Magie lähmt. Das komplexere Bewertungssystem berücksichtigt nun mehr Facetten wie 'Stealth Kill'-Vielfalt und die Gesamtzeit, in der Euch Feinde erspäht haben – unsichtbare Ninjas finden in den Folgelevels bessere Extras und schalten eine Galerie frei. Es gibt aber nicht nur Verbesserungen: "Kurenai" ist kürzer als die Vorgänger und verzichtet auf den Zweispieler-Modus, lediglich Training und Boss-Battle bieten Alternativen zur Handlung. *oe*

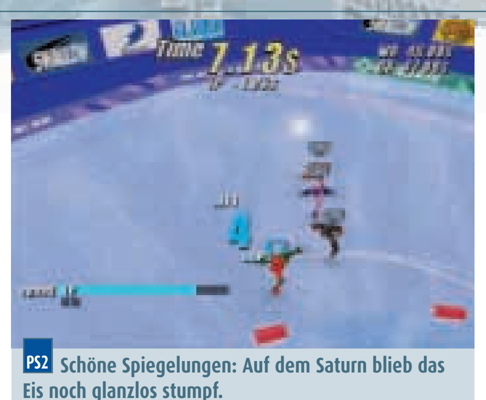


PS2 Wer Waffen der Feinde sammelt, kämpft sich schneller durch die komplexen Levels: Mit Bogen, Wurfstern und Granate nehmt Ihr die Wachen unter Beschuss.

DecAthlete Collection



PS2 Bei jedem Versuch zeigt die virtuelle Kamera das Geschehen aus einer anderen Perspektive.



PS2 Schöne Spiegelungen: Auf dem Saturn blieb das Eis noch glanzlos stumpf.



PS2 Gefühl fürs Knöpfchen: Nur mit dem richtigen Timing kommt Ihr fix um die Slalomstangen herum.

PS2 Tristes Ding: Den Dreamcast-Siebenkampf könnt Ihr getrost ignorieren.

Inzwischen ist die Oldie-Revival-Reihe "Sega Ages 2500" bei Folge 15 angekommen, die recht untypisch ausfällt – zum einen wird diesmal nicht nur ein Titel verwurstet, zum anderen hält sich das Alter der Originalvorlagen in Grenzen. Bei der "DecAthlete Collection" packte Sega die Konsolenumsetzungen dreier traditioneller Mehrdisziplinen-Sportspiele zusammen: Vom Saturn stammen die launigen Cartoon-Wettkämpfe "Athlete Kings" (76%, MAN!AC 09/96) und "Winter Heat" (82%, MAN!AC 03/98), vom Dreamcast "Virtua Athlete 2K" (58%, MAN!AC 10/2000).

Sport zu jeder Jahreszeit

"Athlete Kings" liefert die klassischen Zehnkampf-Disziplinen, peppt sie aber durch auch heute noch überzeugende Präsentation stilvoll auf: Je nach Versuch setzen verschiedene Kameraperspektiven das Geschehen ins Bild, die skurrilen Sportler gefallen mit witzigem Design und Sprachsamples, die den nötigen Humor nicht vermissen lassen. In "Winter Heat" geht Ihr mit der gleichen Sippe bei Eis und Schnee auf Rekordjagd: Ski Alpin, Eisschnelllauf, Schanzenspringen & Co. sorgen in elf Disziplinen für noch mehr Abwechslung. Erfreulicherweise wurden dabei die drei Saturn-exklusiven Wettbewerbe Snowboard, Trickski und Skeleton nicht vergessen. Nicht mithalten kann im Vergleich das dröge "Virtua Athlete 2K", das mit nur sieben faden Disziplinen und liebloser Aufmachung enttäuscht.

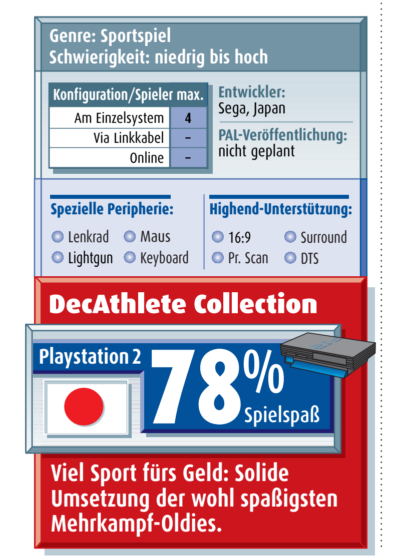
Gut erhalten

Technisch halten sich die Experimente der "Sega Ages"-Macher in Grenzen: Die Saturn-Titel bekamen nur leichte kosmetische Verbesserungen verpasst und erstrahlen dank dezent feinerer Auflösung und Texturen in ordentlichem Glanz, außerdem laufen jetzt z.B. beim Sprint auch Konkurrenten mit. Der Dreamcast-Vertreter wiederum hat kurioserweise nachgelassen – offensichtlich wurde er in das von am anderen Duo vorgegebene Code-Korsett gestopft und lässt darum an Feinpolitur vermissen. Erfreulicherweise dürft Ihr neben den vorgegebenen Meisterschaften alle Diszpiplinen einzeln trainieren und Euch alternativ eine beliebige Auswahl zusammenstellen. Damit es mit den durchaus vorhandenen Steuerungsfeinheiten besser klappt, gibt's auf Wunsch ein animiertes Tutorial, das auch Nichtjapaner begreifen.

Die "DecAthlete Collection" stellt mit Sicherheit ein Highlight der bislang eher mäßigen Sega-Neuauflagen dar und kann sich durchaus auch mit aktueller Konkurrenz wie "Athens 2004" messen: Die dank Sommer- und Wintertrennung große Disziplinenvielfalt eignet sich prima insbesondere für Mehrspieler-Duelle, PS2-Importsportler werden also tadellos bedient. *us*



PS2 Da hat mal jemand mitgedacht: Bei den Laufdisziplinen nutzten die Programmierer die PS2-Power, um sämtliche Bahnen mit Teilnehmern zu besetzen.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

DecAthlete Collection

Playstation 2 – 78% Spielspaß

Viel Sport fürs Geld: Solide Umsetzung der wohl spaßigsten Mehrkampf-Oldies.

Europa außen vor?

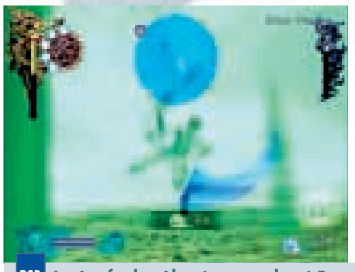
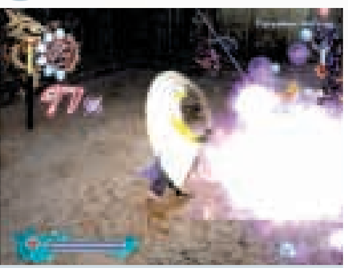
Keine "Sega Ages" für PAL-Zocker in Sicht

Während Sega in Japan fleißig einen Titel nach dem anderen aus der Oldie-Bibliothek für die PS2 verschlimmbessert (als nächstes steht der Prügelklassiker "Virtua Fighter 2" vor dem Update-Schaffott), schauen Retro-Masochisten im Westen weitgehend in die Röhre. Nur in den USA tut sich ein wenig, denn dort hat sich der nicht gerade bekannte Publisher Conspiracy einige Rechte gesichert und bringt eine Hand voll Spiele als Bundles raus. Im 4. Quartal drängeln sich "Fantasy Zone", "Space Harrier", "Super Monaco GP" und das indizierte "Golden Axe" auf einer Scheibe, Anfang 2005 folgt die "Phantasy Star Collection" abzüglich Teil 3 – auch keine berauschende Ausbeute. Für Europa schließlich ist weiterhin nichts angekündigt, was angesichts der überwiegend mäßigen Update-Qualität aber doch verschmerzt werden kann.



STAR WARS BATTLEFRONT
VK 66 €/NN 70 €
VK 66 €/NN 70 €
SILENT HILL 4 THE ROOM
auch für Xbox
VK 66 €/NN 70 €
X-MEN LEGENDS
auch für Xbox
VK 70 €/NN 74 €
Phantom Brave
ファントム・ブレイブ
Phantom Brave
FREE EUROPEWIDE SHIPPING
VK 70 €/NN 74 €
STAR OCEAN Till the End of Time
VK 70 €/NN 74 €
FABLE
VK 70 €/NN 74 €
NOCTURNE
VK 70 €/NN 74 €
SHADOW HEARTS COVENANT
ACME
IMPORTE US / JAPAN
HARDWARE US / JAPAN
HINTBOOKS
ANIME , DVD'S RC 1
Your Important Dealer
Tyrellstraat 13
6291 AK Vaals
Fon: 0700-84342637
(ZUM ORTSTARIF)
www.acme-online.nl
Warenzeichen Dritter werden anerkannt!
VK=Vorkasse
NN=Nachnahme

Bujingai: The Forsaken City

PS2 Im Laufe des Abenteuers erlernt Euer Alter Ego zahlreiche Zaubersprüche wie diesen Orkan (links). Dank simplem Combo-System setzt Ihr dutzende Schläge an.

Red Entertainment und Taito feiern Taitos 50. Geburtstag: Wir gratulieren und erhalten dafür die extravagante Schwertschlacht "Bujingai". In einer Welt voller Magie und bösen Dämonen schlüpft Ihr in die Rolle des Hauptcharakters Lau Wong (dargestellt von Pop-Püppchen Gackt – weitere Infos über den schrillen Künstler findet Ihr im Kasten unten). Dieser stellt fest, dass die Welt um ihn zugrunde geht: Über 70 Prozent der Menschheit stirbt in einem weltweiten Desaster und Laus ehemaliger Trainingspartner Rei Jenron scheint die tragende Rolle bei diesem Drama zu spielen.

Worauf wartet Ihr also? Schnappt zwei glühende Schwerter und unterzieht Euch einem Martial-Arts-Schnellkurs: Hier überwindet Lau die Schwerkraft und schwebt über Abgründe, rennt "Prince of Persia"-typisch an Mauern entlang oder erklimmt steile Wände wie Mario in "Super Mario 64" via Seitenhüpfer.

Schlüssel zum Sieg

Je weiter Ihr in das Abenteuer eintaucht, desto heftiger wehren sich die Scheusale. Also nutzt die automatische Verteidigung. Passt jedoch auf, dass Ihr die Abwehrkraft-Anzeige nicht vollständig aufbraucht – denn dann droht eine Tracht Prügel. Kontert stattdessen gegnerische Schwertstreiche mit einem derben Hieb und verkettet diese Angriffe zu einem dreistelligen Combo-Schlag. Wehrt Ihr dagegen Zauber-Attacken ab, lädt sich Eure Magieleiste auf. Prall gefüllt startet Ihr den Gegenschlag mit einem besonders durschlagskräftigen Magie-Konter. Emsige Sammler halten zusätzlich Ausschau nach blauen Upgrade-Kugeln sowie goldenen Münzen. Letztere schalten etwa Interviews und Kostüme frei.

Das knallbunte Treiben glänzt mit makelloser Technik: So untermalen herrliche Waffenschweife Euren Schwertschlag und bei heftigen Boss-Scharmützeln entfacht Ihr ein famoses Farbenmeer. Die tadellose halbautomatische Kamera (für einige mag diese zu nahe postiert sein) unterstützt das simple Draufgehaue ebenfalls ideal. Profis vermissen jedoch ein komplexeres Angriffs-Verfahren: Denn mit der Abwehr-Konter-Taktik schlagt Ihr die meisten Gegner in die Flucht. Unschön: Die Suche nach spielrelevanten Reliquien zieht sich unnötig in die Länge.

Wer sich aber an diesen Mängeln und der kurzen Spielzeit nicht stört, erfreut sich an einer bunten Schwertschwingerei mit netten Hüpf- und Gleiteinlagen. Auch der Soundtrack von "Darius Gaiden"-Komponist Katsuhisa Ishikawa gefällt: Heavy-Metal trifft auf traditionelle asiatische Klänge. Schließlich genießen Fans von Hong-Kong Action-Filmen die neckischen Kampf-Choreographien – Ihr fliegt etwa mit einem Gegner durch die Luft und kreuzt mit wilden Drehungen die Klingen. *rf*



PS2 Farbenmeer: Treffen in "Bujingai" zwei Klingen aufeinander, verwöhnen psychedelische Effekte das Auge – nutzt die gegnerische Verwirrung für Konterattacken.



PS2 Die imposanten Endgegner schneidet Ihr anfangs problemlos in Scheiben – doch die Stärke der Fieslinge nimmt danach stark unproportional mit dem Größenunterschied zu.

Pop-Superstar in Japan
Wie Japans Idol seinen Terminplan füllt

Der moderne Gott in Japan heißt Gackt: Die Groupies lieben sein atypisches Verhalten. Also schreibt der kunterbunte Popsänger Bücher, dreht Filme und rettet in "Bujingai" die Welt vor dem Bösen. Weitere Infos unter: http://www.dears.ne.jp/menu.htm

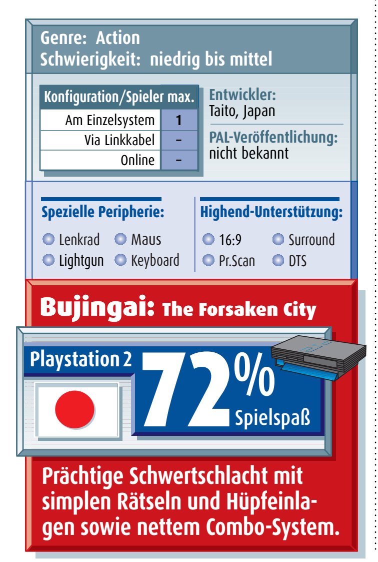



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Taito, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS



Bujingai: The Forsaken City
Playstation 2
72% Spielspaß

Prächtige Schwertschlacht mit simplen Rätseln und Hüpfeinlagen sowie nettem Combo-System.

BACK ISSUES
FOR SALE



Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung? Bestellt Euch jetzt die fehlenden Ausgaben nach!

Pro Heft für nur 2,50 Euro inkl. Versand!



11/02



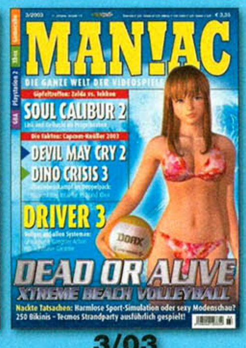
12/02



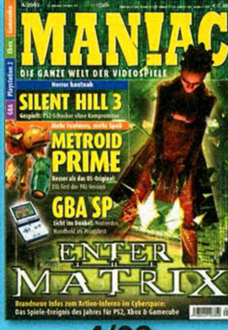
1/03



2/03



3/03



4/03



5/03

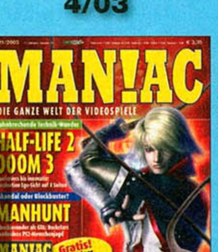


6/03





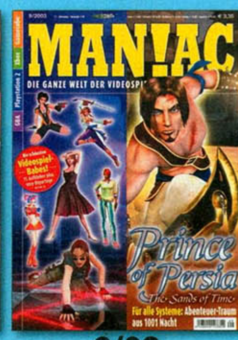




7/03



8/03



9/03

BACK ISSUES
für 2,50€

NACHBESTELLADRESSE:

CYBERMEDIA GMBH
BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10
86415 MERING



ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 2,50 €
DEN BETRAG LEGE ICH IN BAR ODER BRIEFMARKEN BEI

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift



10/03

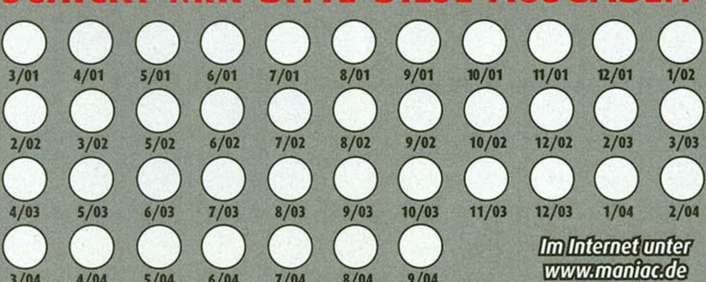


11/03



12/03





Im Internet unter www.maniac.de

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

MAN!AC
MAX PAYNE 2
DEUS EX 2
83 SPIELETESTS
FORBIDDEN SIREN
LEGACY OF KAIN

1/04



2/04



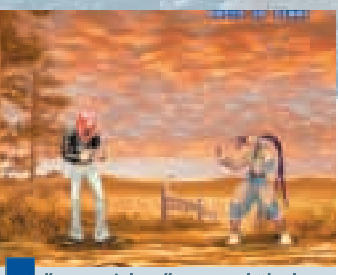
3/04



Street Fighter 3: Third Strike



PS2 Die Neuen sind besser als ihr Ruf: Sean zeigt Necro sein Art-Special.

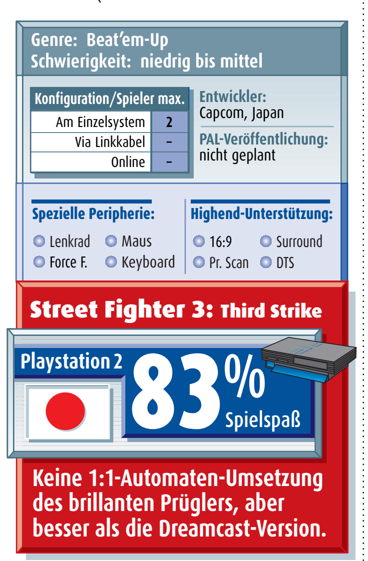


PS2 "Street Fighter"-Novum: hübsche, animierte Hintergründe.



PS2 Erdbeben im Dachgeschoss: Das schräge Interieur bebt, wenn Hugo seinen massigen Körper bewegt. Greift Ihn aus sicherer Entfernung an!

Die Illuminatis Twelfe und Urien organisieren unter der Leitung von Gill (seines Zeichens Retter der Welt) das prestigeträchtige "Street Fighter 3"-Turnier. Also auf in den Kampf: Mit der Unterstützung von fetten Hip-Hop-Beats und kreischenden Heavy-Metal-Riffs wählt Ihr Euren Helden, den zu Euch passenden Super-Special-Schlag sowie einen von zwei Kontrahenten.

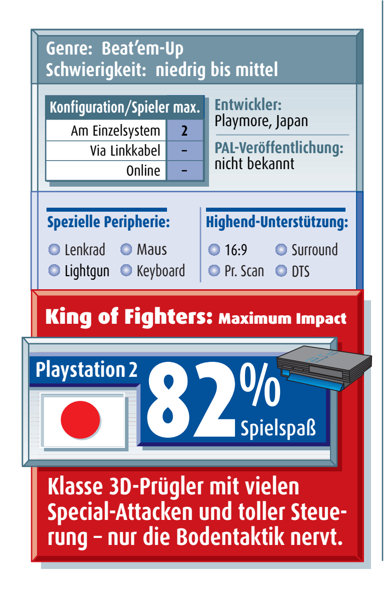


Ein Wort: Parry!

Damit sich auch eingefleischte "Street Fighter"-Daddler festbeißen, spendierte Capcom den Prügelrecken eine Hand voll neuer Angriffs- und Verteidungsarten. Besonders beliebt unter Profis: Die fantastischen Parry-Moves – drückt den Stick zum Kontrahenten hin und Ihr wehrt die Angriffe manuell ab. Dadurch verliert Ihr keinerlei Energie (Experten-Lehrstunde unter www.shoryuken.com, klickt auf 'Amazing Daigo Comeback').

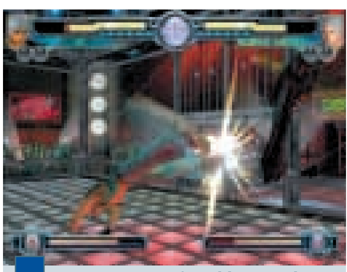
Grafisch stellt die Automaten-Auflösung (384 x 224 Pixel) die PS2 vor dieselben Probleme wie Segas Dreamcast: Die pixeligen Protagonisten und das unscharfe Bild enttäuschen – etwas Abhilfe verschafft das Ausschalten des lästigen Filters im Options-Menü. Da zudem das Arcade-Vorbild auf einem großen Breitbild-TV läuft, wirkt das Bild im 4:3-Format arg gestaucht. Doch glücklicherweise machen die exzellenten, originalgetreuen Animationen diese Mängel weitgehend wett – selbst "Guilty Gear Isuka" und "Garou" spielen in einer anderen Liga. Zudem überzeugen die portierten Soundeffekte und die Tatsache, dass die PS2-Version auf einem älteren Automaten-Board basiert. Dadurch entfallen die minimalen Eingabeverzögerungen der Dreamcast-Version. Nur penible Zocker stören sich an den oben erwähnten Mängeln des bereits 1999 erschienenen Automaten – alle anderen "Street Fighter"-Fans klatschen hingegen Beifall für die überaus gelungene PS2-Umsetzung. *rf*

King of Fighters: Maximum Impact

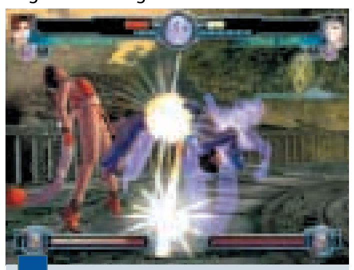


SNK's erfolgreichste Prügelserie feiert 10. Geburtstag: Dieses fröhliche Ereignis nimmt Playmore zum Anlass, die 2D-Heißsporne in die dritte Dimension zu versetzen. Das illustre Teilnehmerfeld besteht aus über 20 Draufgängern: Altbekannte Hitzköpfe wie Ryo Sakazaki und Terry Bogard (wahlweise im "Garou"-Outfit) schütteln sechs neuen Haudegen die Hand. Die Kampfhähne und -Hühner prügeln sich einzeln oder im Dreierteam um die begehrte Krone des Fight-Königs. Alte "King of Fighters"-Hasen finden sich sofort mit der Steuerung zurecht: Vier Buttons benutzt Ihr für harte und schwache Faust- respektive Fußtritte. Zudem steht Euch ein extraharter L2-Schlag zur Verfügung, den die Prügelexperten für den Super-Special nutzen. Gewiefte Verteidigungsprofis setzen schließlich den Sidestep für fachmännische Konterattacken ein.

Eine weitere Neuerung nervt indes gewaltig: Am Boden liegende Gegner malträtiert Ihr weiterhin mit Schlägen. Wegen dieser "Tekken 1"-Krankheit prügeln Profis Kontrahenten gnadenlos k.o! Trotzdem ist's ein gelungener Dimensionssprung: Prügelliebhaber freuen sich über dutzende Missionen, spannende Duelle und eine äußerst eingängige und vielseitige Steuerung. *rf*



PS2 Die neuen Kämpfer schlagen sich gut: Selbst der Obercoole K' hat's schwer.



PS2 Trotz der etwas altbackenen 3D-Optik gefallen die Kämpferanimationen.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Martyn Brown **Feature:** Daten-Piraten **Next Level:** Factor-5-Boss im NextGen-Talk **Retro:** Commodore 64, Mr. Do!, Classic Gaming Expo UK 2004 **Retro-Anzeige:** Zak McKracken

Heft im Heft

Daten-Piraten

Die Geschichte der Spiele-Raubkopie

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



Worms 3D, Xbox

MARTYN BROWN

VOM AMIGA-GURU ZUM HERRN DER WÜRMER: DER TEAM17-BOSS IM MAN!AC-INTERVIEW.

Martyn Brown über die Anfänge von Team17

MAN!AC: Ihr habt 1988 als "17 Bit" mit dem Vertrieb von Public-Domain-Software angefangen. Woher kam die Idee, sich ins 'ernsthafte' Spielebusiness zu stürzen?

Martyn Brown: Damals waren wir als große Amiga-Fans schwer genervt, immer nur billige Atari-ST-Umsetzungen zu sehen. Wir hatten gute Kontakte zu Talenten aus der Demoszene und dachten, dass wir technisch und spielerisch bessere Sachen auf die Beine stellen könnten – warum also nicht? Dabei half uns, dass Produktion und Entwicklung noch viel günstiger ausfielen. Außerdem waren wir schon bekannt und brauchten keine Werbung mehr, über uns wurde auch so überall berichtet.

MAN!AC: Hinter Euren ersten Produktionen steckte in der Regel ein bekanntes Vorbild – Zufall oder Absicht?

Martyn Brown: Das war absolut so gewollt. Unsere Lieblingsautomaten gab es auf dem Amiga nicht in adäquater Form, darum haben wir unsere eigenen Fassungen programmiert. So finden sich z.B. Konzepte aus "Gauntlet" in "Alien Breed" oder von "Nemesis" in "Project X" – da wir sie nicht von anderen Herstellern spielen konnten, haben wir sie eben selber gemacht.

MAN!AC: Wie hat es Team17 geschafft, im Gegensatz zu anderen Heimcomputer-Legenden wie Sensible Software oder den Bitmap Brothers so gut im Geschäft zu bleiben?

Martyn Brown: Wir haben eine solide Erfolgsgeschichte und einen guten Ruf in der Industrie als Partner, mit dem man unkompliziert arbeiten kann. Hauptsächlich liegt es wohl daran, dass wir rechtzeitig mit "Worms" eine Nische fanden, in der wir praktisch allein sind. Die Leute spielen unsere Produkte einfach weiterhin gerne, und das auch auf Handhelds und anderen Geräten.

MAN!AC: Die 3D-Episoden der "Alien Breed"-Serie auf dem Amiga waren technisch ausgesprochen beachtlich. Hattet Ihr nie Pläne, die Marke auf dem PC fortzusetzen?

Martyn Brown: Das zweite 3D-Spiel fiel sogar komplexer aus als "Quake". Unser Problem war, dass wir zwar einen Haufen sehr fähiger Amiga-Programmierer hatten, aber keine für PC. Darum überließen wir id Soft den Markt und konzentrierten uns auf den Schritt zu den Konsolen. Wir haben übrigens vor kurzem an einem neuen "Alien Breed" gearbeitet, aber leider keinen Publisher dafür gefunden – heute setzen die Leute auf Sicherheit statt Risiko.

Martyn Brown über das "Worms"-Phänomen

MAN!AC: Wie kommt man eigentlich auf die Idee, ein simples Grundprinzip wie bei "Worms" mit dieser skurrilen Aufmachung zu versehen?

Martyn Brown: Anfangs haben wir das Spiel nur zum Spaß im Amiga Blitz Basic programmiert, quasi als Hobby nebenbei. Es war nicht als kommerzielles Produkt gedacht, zu "Worms" wurde es erst viel später – anfangs benutzten wir sogar "Lemmings"-Sprites für die Figuren. Mit der Zeit fand der Titel aber großen Anklang und viele Leute packten neue Ideen rein, es hat sich einfach als glückliche Fügung ergeben.

MAN!AC: Können eigentlich nur Briten so schräge Spiele erfinden?

Martyn Brown: Es scheint so, zumindest haben nur wir den offenbar einzigartigen Humor von z.B. Monty Python, der mir so auf meinen Reisen nirgends begegnet ist. Zum Glück kommt er aber weltweit gut an, sonst hätten wir sicher ein Problem gehabt!

MAN!AC: Habt Ihr jemals gedacht, dass "Worms" tatsächlich so ein Erfolg werden würde?

Martyn Brown: Nein, wir hatten nur die Hoffnung, dass vielleicht ein paar Leute Gefallen dran finden. Wir waren zu Amiga-Zeiten noch etwas jung und naiv und haben unsere Spiele vor allem entwickelt, weil wir Spaß daran hatten – nicht weil wir als große Geschäftsleute Verkaufshits auf mehreren Plattformen vorbereiteten.

MAN!AC: Macht Ihr Euch Sorgen, bei Spielern nur noch als 'die "Worms"-Firma' wahrgenommen zu werden?

Martyn Brown: Den Ruf haben wir inzwischen längst. Aber das ist ebenso ein Segen wie ein Fluch. Schließlich können wir davon in einer für unabhängige Entwickler harten Zeit weiter als Studio mit 80 Angestellten existieren. Dafür sind wir dankbar und nehmen diese Reputation in Kauf, auch wenn es natürlich schön wäre, mal wieder was Neues zu machen – wir entwickeln ständig frische Ideen, aber da liegt's eben an den Publishern, ob sie das Risiko damit eingehen wollen.

MAN!AC: Es gab eine Hand voll untypischer "Worms"-Spiele wie "Worms Pinball" oder zuletzt "Worms Blast".


Project X, Amiga

Worms, PSone

World Rally Fever, PC

Alien Breed, Amiga

War das im Nachhinein eine gute oder schlechte Sache?
Martyn Brown: Die beste Beschreibung dafür ist wohl 'unvermeidlich'. Aus Publisher-Sicht macht es Sinn, einen bekannten Namen vor den Karren zu spannen. Der Flipper hatte auf dem PC ursprünglich einen anderen Titel, "Blast" war für uns auch ein Experiment, wohin wir mit der "Worms"-Marke gehen können – es war sicher nicht unser bestes, aber auch nicht das schlechteste Spiel.

MAN!AC: Könntet Ihr Euch auch ein "Worms Racing" vorstellen?
Martyn Brown: Es befindet sich sogar eins außer Haus in Entwicklung. Es ist ein ballerlastiger Fun-Racer, der auch ganz gut aussieht – selber machen wollten wir sowas aber nicht.

Martyn Brown über das Rennspiel-Genre

MAN!AC: Ihr hattet zwar viele Erfolge, aber bei Rennspielen gelang Euch nie ein echter Hit – wie kommt's?
Martyn Brown: Ich weiß es ehrlich gesagt nicht genau. Unsere Raser waren nie die großen Brecher, aber ordentliche Spiele. Das Problem in diesem Genre ist, dass man entweder eine große Lizenz haben muss oder das nötige Glück, um eine für das Publikum reizvolle Lücke zu finden. Die "Need for Speed"-Serie z.B. war sicher noch nie technisch am besten, hatte aber immer das gewisse Etwas, das zum Erfolg führte. Nur weiß man leider immer erst sehr spät in der Entwicklung, ob man selbst sowas gefunden hat.

MAN!AC: Warum habt Ihr den vorzüglichen "Power Drift"-Verschnitt "World Rally Fever" nur auf dem PC veröffentlicht? Konsolenspieler wären doch die bessere Zielgruppe gewesen.
Martyn Brown (grinst): Ihr müsstet den Programmierer treffen, um das zu verstehen. Das war ein Titel eines belgischen Teams, den wir angekauft haben, als er etwa zur Hälfte fertig war. "World Rally Fever" entstand in reiner Maschinensprache und war darum nicht dazu ausgelegt, auf andere Hardware portiert zu werden. Es sollte einfach nicht sein, vor allem mit diesem starrsinnigen Programmierer.

MAN!AC: Euer letzter Rennspiel-Versuch "Stunt GP" ging ziemlich unter, gab es spezielle Gründe dafür?
Martyn Brown: Um ehrlich zu sein, wurde das Spiel ein Jahr zu spät fertig. Außerdem vertrat uns damals der kurzlebige Publisher Eon Digital, dessen geringes Marketing nicht gerade geholfen hat. Mit ähnlichen Problemen kämpften wir sogar bei "Worms" in den USA – dort ist der Titel zwar bei Fans sehr bekannt, aber richtige Werbung dafür gab es nie.

Martin Brown über aktuelle Spiele und kommende Hardware

MANIAC: Was spielst Du derzeit privat?
Martyn Brown: Nicht viel, da mir einfach die Zeit fehlt. Mit meinen Kindern hatte ich Spaß bei "Shrek 2", das ist schön gemacht. Bei Team17 zocken wir "Pro Evolution Soccer 3" mit einer ausgewachsenen Firmen-Liga.

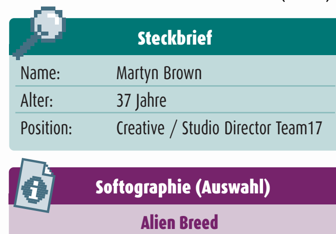
MAN!AC: Gibt es Spiele, auf die Du noch richtig gespannt bist?
Martyn Brown: Ich bin eigentlich kein großer Rennspiel-Fan, aber auf der E3 ist mir das fantastisch aussehende "Burnout 3" ins Auge gestochen. Außerdem bin ich neugierig auf "Doom 3", wie sie die verschiedenen Neuerungen letztlich implementiert haben.

MAN!AC: Was hältst Du von den kommenden Handhelds?
Martyn Brown: Die PSP ist sehr aufregend, aber es stellt sich die Frage, wo sie letztlich im Markt ihren Platz findet – entscheidend wird natürlich der Preis sein und dass man ein paar 'Killer Applications' zum Start parat hat. Sie hat sehr viel Potenzial, das hoffentlich auch erfüllt wird. Zum DS: Seltsam und interessant. Die Spiele sahen auf der E3 gut aus, aber ich bin mir nicht sicher, wie er am Ende ankommen wird.

MAN!AC: Und von den nächsten großen Konsolen?
Martyn Brown: Ich denke, dass es wie im Augenblick nur Platz genug für zwei Systeme gibt. Ich kann mir nicht vorstellen, dass Nintendo nach der Niederlage mit dem Gamecube in der nächsten Generation wieder gewinnt. Für Microsoft wäre es riskant, wenn sie die Xbox 2 wirklich früher bringen. Es wird sicher interessant, aber irgendwann muss sich der Generationswechsel wieder verlangsamen, weil sonst der technische Sprung zu gering wird.

MAN!AC: Du glaubst also nicht, dass zukünftige Spiele immer größer und besser werden?
Martyn Brown: Im Gegenteil, eher einfacher und schlichter – eben wie ein richtiger interaktiver Film, wovon jetzt schon alle reden. Es wird alles unglaublich aufgemotzt, aber inhaltlich nicht unbedingt besser, was mir als Designer schon etwas Sorgen macht.

MAN!AC: Was denkst Du über Sonys mysteriöse PS3-Cell-Technik?
Martyn Brown: Ihr wisst davon vermutlich soviel wie ich, aber – wie zum Teufel soll das alles funktionieren? (lacht)



Steckbrief

Name:	Martyn Brown
Alter:	37 Jahre
Position:	Creative / Studio Director Team17

Softographie (Auswahl)

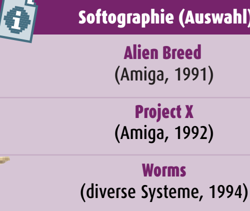
Alien Breed
(Amiga, 1991)

Project X
(Amiga, 1992)

Worms
(diverse Systeme, 1994)

World Rally Fever
(PC, 1996)

Worms 3D
(PS2/Xbox/NGC, 2003)







Daten Pirate

EINE GESCHICHTE DER SPIELE-RAUBKOPIE



Ob "Pong"-Klon, Amiga-Sicherheitskopie oder Xbox-Image: Digitale Spiele werden seit über 30 Jahren kopiert – von Firmen und Privatleuten, aus kommerziellem Interesse und gedankenloser Gier. MAN!AC erzählt eine kurze Geschichte der Spiele-Piraterie.

▲ In der C64-Ära verbreiten sich die Raubkopien über Kleinanzeigen und Postweg.

>>> Der Diebstahl von geistigem Eigentum ist kein neues Phänomen. Schon lange vor der Videospiel-Ära wurden kreative und gedankliche Leistungen (im wahrsten Wortsinn "alles, was nicht niet- und nagelfest ist") geklaut – ob nun Ideen, Texte oder Musik. Das Unrechtsbewusstsein war seit jeher gering: Ob man nun Musik auf eine Tonbandkassette überspielte oder Seiten aus einem Fachbuch kopierte – es kam ja niemand zu Schaden, zumindest hatte man nicht das Gefühl. Um den geistigen Schöpfern ein wenig zu Recht und Entlohnung zu verhelfen, wurden im letzten Jahrhundert Verwertungsgesellschaften wie Gema oder VG Wort gegründet. Sie erhalten die Gebühren, die von Gesetzes wegen auf Kopiergeräte, Videorekorder, Kassetten oder öffentliche Musikaufführungen erhoben werden, und verteilen das Geld auf die Autoren.

Digitaler Dammbruch

Mit dem geballten Aufkommen digitaler Unterhaltungsprodukte und Arbeitsmaterialien Ende der 70er-Jahre verliert das Kopieren seine Unschuld. Spiele und Anwendersoftware, in Modulen, auf Bändern oder Disketten gespeichert, lassen sich ohne Qualitätsverlust kopieren – und einmal in den Speicher geladen, ist das Original von der Fälschung nicht mehr zu unterscheiden. Auch Konsolenspiele werden in den Anfangsjahren der digitalen Gesellschaft raubkopiert. Im Gegensatz zu den Heimcomputern, deren Medien Kassette und Diskette sich problemlos bzw. unter Verwendung simpel zu bedienender Kopierprogramme vervielfältigen lassen, braucht man bei Konsolen aber spezielle Hardware-Zusätze.

Bereits für Ataris VCS gibt es mehrere im normalen Handel erhältliche Gerätschaften, mit denen der Spieler Modul-Kopien anfertigen kann. In Deutschland am weitesten verbreitet ist der 'Unimex Duplicator SP280'. Mit der Hardware von der Größe eines Kassettenrekorders werden VCS-Cartridges ausgelesen und gleichzeitig Leer-Module in einem zweiten Schacht beschrieben. Zwar müssen die vier und acht Kilobyte großen Medien gesondert und teuer erstanden werden, dafür ist der Kundenservice von Unimex vorbildlich. Um ein Spiel zu löschen und das Medium wiederverwenden zu können, wird der Speicherbaustein (das EPROM) im Modul mit UV-Licht behandelt. Wem die nötige Lampe fehlt, schickt das Cartridge einfach zur Gratis-Löschung ein. Den VCS-Kopien bleibt eine größere Popularität dennoch versagt – die Zusatzhardware und Leermedien sind einfach zu teuer.

▲ Da Kopierschutzmaßnahmen auf der Diskette sofort geknackt sind, behelfen sich die Spiele-Hersteller mit Passwort-Abfragen aus dem Handbuch und Code-Wheels.



▲ Der Opa aller Modul-Kopierer: Mit dem Unimex Duplicator wurden vier und acht Kilobyte große VCS-Spiele dupliziert.

Jäger und Sammler

Zum meist jugendlichen Volkssport wird das Raubkopieren in den frühen Achtzigern auf dem Commodore 64. Zunächst besitzen die meisten User einen speziellen Kassettenrekorder als Laufwerk. Mit der so genannten Datasette ist das Kopieren kinderleicht und – dank Verwendbarkeit handelsüblicher Musik-Bänder – unschlagbar günstig. Doch schon bald schwenken die Spielesüchti- >>>

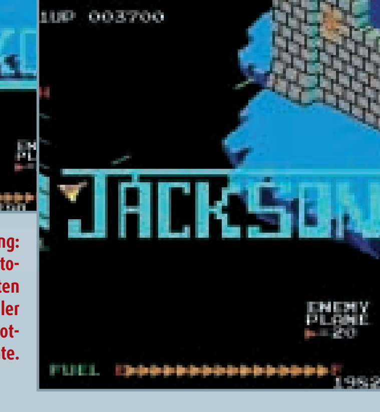
Unter Falscher

Konsolen und Spiele beschäftigen eine ganze Fälschungsindustrie

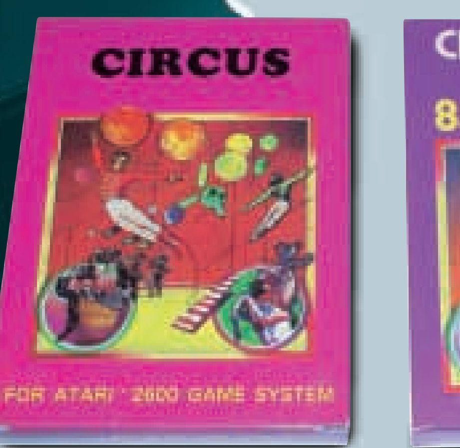
Das professionelle Abkupfern von Spielideen und Hardware-Design ist nichts Neues im Videospiele-Markt. Als Ataris "Pong"-Automat seinen Siegeszug antrat, bauten ihn ein halbes Dutzend amerikanischer Hersteller in kürzester Zeit nach und überschwemmten die Spielhallen mit Tele-Tennis-Geräten. Dasselbe geschah im Heimbereich: Unzählige "Pong"-Konsolen konkurrierten um einen Platz vor dem Fernseher – alle boten sie eine Hand voll Variationen des immer gleichen Ball-und-Schläger-Prinzips. Doch auch echte Fälschungen gibt es seit rund 30 Jahren. Schon 1975 tauchten in Italien "Breakout"-Automaten auf, die sich nur durch den Firmenadress-Aufkleber von den Originalen unterschieden – die kriminellen Hersteller hatten vom Umzug Ataris nichts mitbekommen. Spielhallen-Geräte gehörten lange Jahre zu den Lieblingsobjekten der Profipiraten, von "Asteroids" bis "Zaxxon" existieren unlizenzierte, oft in grafischen Kleinigkeiten abgewandelte Versionen, so genannte Bootlegs.

Nicht anders erging es den frühen Heimkonsolen mit austauschbaren Datenträgern. In der Hochphase des Atari 2600 sprangen taiwanesische Hersteller auf den VCS-Zug und





Original und Fälschung: In der goldenen Automaten-Ära verkauften halbseidene Hersteller dezent veränderte Bootlegs populärer Geräte.



Taiwanesische Fälscher kopierten in der späten VCS-Ära mehr oder minder unverblümt Spiele von Atari & Co.

>>> gen wegen ständiger Tonkopf-Justage, ewigem Herumspulen und unsäglichen Ladezeiten auf Diskette um. Allerdings sind 1984 die schwarzen 5 1/4-Zoll-Scheiben mit einem Preis von bis zu 100 Mark für den Zehnerpack beinahe unerschwinglich – vor allem für die Taschengeldfraktion. Und so avanciert der Locher zum wichtigsten Accessoire des C64-Raubkopierers: Durch eine exakt angebrachte Kerbe in den linken Rand der Diskette wird der Schreibschutzschalter des Laufwerks überlistet und die Rückseite der Magnetscheibe verwendbar. Auch das Floppy-Laufwerk schaufelt die Daten nur langsam in den C64, weshalb bald Gegenmittel entwickelt werden: Fastload-Module und –Programme beschleunigen den Ladevorgang und machen die Heimcomputer-Raubkopie endgültig zum Massenphänomen.

Drei Faktoren entscheiden bis heute darüber, ob Spiele-Piraterie auf einer bestimmten Plattform eine Randerscheinung bleibt oder sich zur Seuche ausweitet. Das Kopieren muss leicht zu bewerkstelligen sein und darf weder zu viel Zeit noch zu viel Geld kosten. Ob auf C64, Playstation oder Xbox – die meisten Raubkopierer entwickeln in ihrer

Das Super Magicom wird auf ein SNES gesetzt. Die Spiele lassen sich über die Schnittstellen an der Rückseite entweder mittels Floppy-Laufwerk oder seriellem Kabel einlesen.



Das Nintendo 64 sitzt huckepack auf dem Doctor 64. Spiele-ROMs werden übers CD-Laufwerk eingelesen.

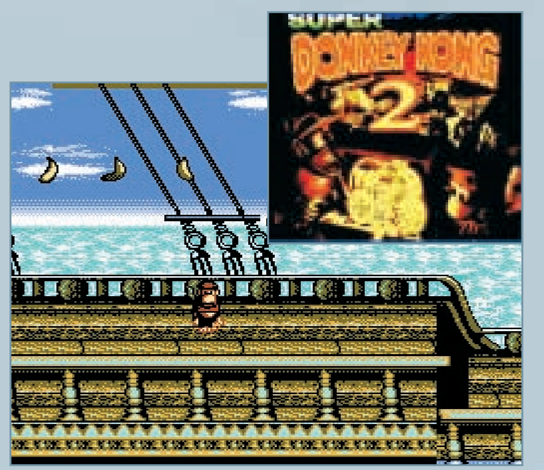
Flagge



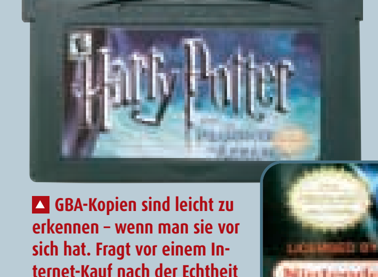
Heute Sammlerstücke: In der Sowjetunion entstanden Klone der in der freien Welt beliebten Game&Watch-Spiele von Nintendo.

veröffentlichten massenhaft Billigmodule, deren Inhalt von renommierten Entwicklern wie Atari geklaut war. Selbst ein deutsches Versandhaus beteiligte sich in hohem Maße am Vertrieb ostasiatischer Budget-Module. Richtig ins Rollen kamen Konsolenfälschungen allerdings erst mit dem NES: Heute gibt es keinen Flohmarkt oder Import/Export-Shop, in dem sich nicht irgendwelche NES-Klone finden ließen. Auch bei Internet-Auktionshäusern stehen tagtäglich dutzende dieser Geräte zum Verkauf. Beim Design kennen die Fälscher keine Grenzen, stets orientieren sie sich aber am Aussehen bekannter Geräte: Mal sieht der Nachbau wie ein japanisches Famicom aus, mal wie eine Playstation, ein Mega Drive oder ein N64-Controller – das taiwanesische 'Game Axe' ist sogar ein unlizenziertes Handheld auf NES-Basis. Gewöhnlich protzen die Klone mit Tausenden Spielen, die angeblich in ihren Schaltkreisen stecken – in Wirklichkeit sind es eine Hand voll raubkopierte Titel, bei denen z.B. minimale Farbänderungen vorgenommen werden und jede Variante als ein Spiel deklariert wird.

Während die professionelle NES-Piraterie wegen ihrer bizarren Auswüchse mittlerweile Sammler auf den Plan ruft (und mehr Schmunzeln als Ärger generiert), schlagen sich gewöhnliche Spieler momentan mit GBA-Fälschungen herum. Die ebenfalls im asiatischen Raum hergestellten Modulkopien werden vor allem online vertrieben, meist sind gutgläubige Schnäppchenjäger die Opfer der Kopien-Hehler. Zum Ärgernis, dass man nur eine (auch in der Ausstattung) minderwertige Kopie erstanden hat, kommen noch Funktionsfehler vieler Raubkopien – mitunter stürzen die Spiele ab oder Speichern ist unmöglich.



"Super Donkey Kong 2" für NES ist ein Produkt kreativer, ostasiatischer Fälscher: Grafiken und Spielprinzip sind vom SNES-Titel "Diddy's Kong-Quest" geklaut.



GBA-Kopien sind leicht zu erkennen – wenn man sie vor sich hat. Fragt vor einem Internet-Kauf nach der Echtheit und lasst sie Euch bestätigen!



Klone von NES-Spielen sind problemlos an den billig gemachten Labels zu identifizieren.

Gier nach neuen Spielen einen beinahe krankhaften Sammelwahn, zocken einen Titel nur kurz an und lagern ihn dann bei ihren tausend anderen Kopien. Erst günstige Leermedien und schnelle Ladezeiten machen diese üblichste Form der Piraterie praktikabel und massentauglich.

Insel der Seligen

In der Konsolenlandschaft treiben Hobby-Piraten und Kopien-Sammler 15 Jahre lang vergleichsweise wenig Unwesen. Master System und NES werden von Privatkopierern verschont – es mangelt an technischen Hilfsmitteln und billigen Datenspeichern. Dafür entdecken professionelle Warenfälscher in China, Taiwan und Hongkong die Spielkonsolen für sich. Nintendo macht es den Piraten durch die Einführung des Famicom Disk System Mitte der Achtziger leicht: Die Disketten lassen sich einfach vervielfältigen, im großen Stil wird der asiatische Markt mit billigen Kopien geflutet. Die Fälscher sind für den mäßigen Erfolg des NES-Laufwerks mitverantwortlich: Aus begründeter Angst vor den Piraten veröffentlicht Nintendo das FDS offiziell nie außerhalb Japans, nur wenige Titel debütieren als Disk-Versionen. Die Konsole selbst wird in den Folgejahren zum Lieblingsobjekt südostasiatischer Fälscher – und ist es bis heute (siehe Kasten oben).

Auf dem NES startet auch die Karriere der langlebigsten Familie von Modul-Kopiergeräten. Der Hongkong-Hersteller Bung liefert für Nintendos 8-Bit-System seinen ersten 'Game Doctor'. Das blaue Plastikkästchen wird mit der Konsole (samt FDS) verbunden, über einen Modulschacht lassen sich Cartridges auslesen, anschließend werden Kopien der Spiele auf Disk geschrieben. In den Folgejahren erscheint 'Doctor'-Hardware für SNES, Mega Drive und N64. Die ausgelesenen ROM-Files werden über ein angeschlossenes Laufwerk auf 3,5-Zoll-Disks gespeichert oder via serieller PC-Schnittstelle oder CD-ROM in die Konsole eingelesen. Bung bringt auch das flexibelste Kopiergerät auf den Markt: Den 'Multi Game Doctor 2'. Mit der hellgrauen Hardware >>>

Image ist alles
Raubkopieren fürs Ego

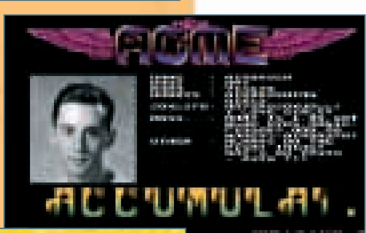
Seit die Spielehersteller das Kopieren ihrer Produkte durch technische Kniffe zu verhindern suchen, gibt es Menschen, die das Knacken der Schutzmaßnahmen als Herausforderung und Sport begreifen. Die Cracker Groups rechtfertigen seit jeher ihre Tätigkeit mit einer obskuren Mischung aus Ethos und Ego: Es geht nicht ums Geld verdienen oder gar die Schädigung der Hersteller, sondern um den Nachweis von Programmierkunst, Effizienz und Schnelligkeit.

Populär wurde das Cracken auf dem C64: Einzelne Freaks mit Pseudonymen wie Pater Becker oder ISEPIC entfernten den Kopierschutz eines Spiels, markierten ihr Werk mit veränderten Titelbildschirmen oder speziellen Intros und verschickten es über den Postweg an ihre Tauschpartner.

In wenigen Jahren wuchs die Szene rasant, vielköpfige Cracker Groups formierten sich. Ihre Mitglieder betrieben Arbeitsteilung – die einen besorgten die Originale, andere crackten, designten und programmierten Intros oder verbreiteten die Kopien. Auf 'Copy Partys' – heutigen LAN-Partys nicht unähnlich – wurden Kontakte geknüpft, Spiele kopiert und Crack-Wettbewerbe abgehalten. Gruppen wie Radwar, Fairlight, Razor 1911 oder Tristar entstanden, die in unterschiedlichster Zusammensetzung und manchmal auch über mehrere Computergenerationen hinweg Software crackten und Raubkopien veröffentlichten.

Auch heute noch stellen sich manche Cracker in Intros zu PS2- oder GBA-Raubkopien dar, die Schlüsselfiguren der 8- und 16-Bit-Szene sind aber schon lange auf den Pfad der Tugend zurückgekehrt. Viele von ihnen sind heute Programmierer oder bekannte Gesichter der Videospiel-Branche.

Neben fetziger Musik und bunten Logos waren die Grüße an befreundete Cracker-Gruppen obligatorischer Intro-Bestandteil.



Viele Cracker-Gruppen wandelten sich im Lauf der Zeit zu Demo-Groups, die in legalen 'Mega-Demos' sich und ihre Künste präsentierten.

Einige Piraten programmieren auch heute noch Intros und stellen sie den Cracks voran – hier ein GBA-Intro.

>>> lassen sich neben SNES und Mega Drive auch PC-Engine, Neo Geo, Game Gear und Game Boy mit geraubter Software füttern. Ende der Neunziger Jahre verschwindet Bung in der Versenkung – Nintendo geht zu dieser Zeit massiv gegen Hersteller von Kopier-Hardware vor und gewinnt auch gegen den Veteranen aus Hongkong einen Schadensersatzprozess. Neben Bung entwickeln eine Hand voll anderer Ostasien-Firmen Geräte mit Namen wie 'Super Magicom', 'Super Pro Fighter' oder 'Super UFO' – gewöhnlich werden damit SNES- und Mega-Drive-Kopien zum Laufen gebracht. Trotz dieser Peripherie-Schwemme bleibt die Piraterie auf Modul-Konsolen bis heute eine Beschäftigung für wenige, wohl informierte Spiele-Diebe.

Raubkopierer auf PSone, PS2 und Xbox müssen ihre Konsole zunächst 'chippen'. Umfangreiche Anleitungen gibt's bei den Mod-Chip-Händlern inklusive.



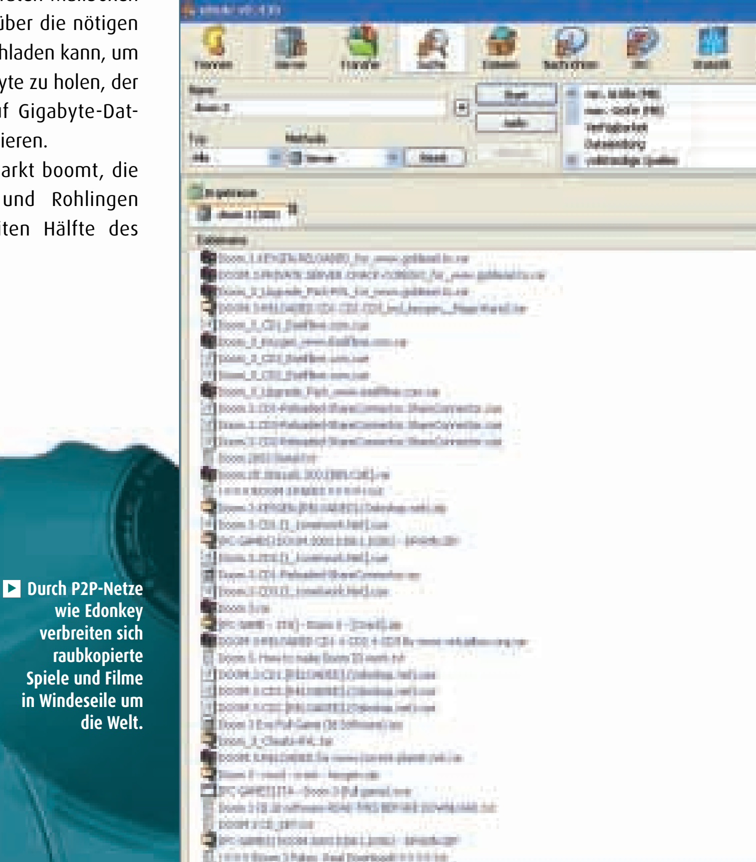
Brennende Gier

In den Neunziger Jahren löst die CD nicht nur die Schallplatte ab, auch als Datenspeicher wird die 700-MB-Scheibe populär. Zunächst ist die schiere Größe von Spiele-Software der beste Kopierschutz: CD-Brenner sind 1995 mit einem Preis von rund 4.000 Mark noch irrsinnig teuer, 1:1-Kopien von Spiele-CDs herzustellen lohnt nicht. Copy-Groups auf PC lösen dieses 'Problem' durch CD-Rips – die Spiele werden einfach um minder wichtige, platzfressende Inhalte wie CG-Sequenzen oder Audio-Tracks beschnitten. Um das hohe Aufkommen an PC-Software dennoch in den Griff zu bekommen und die raubkopierten Datenmengen an den Mann zu bringen, gewinnen Piraten-Mailboxen mehr und mehr an Bedeutung. Wer nicht über die nötigen Kontakte verfügt oder neue Spiele-Ware hochladen kann, um sich im Gegenzug ein Mehrfaches an Megabyte zu holen, der kann den steten Software-Strom auch auf Gigabyte-Dat-Bändern für hunderte Mark im Monat abonnieren.

Doch der Brenner-Markt boomt, die Preise von Geräten und Rohlingen verfallen in der zweiten Hälfte des Jahrzehnts rasant.

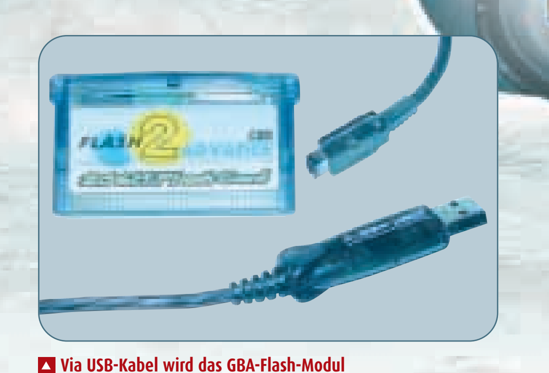
Bungs Game-Boy-Doctor-Modul wurde nicht nur von Piraten benutzt. Spielehersteller testen mit den teuren Medien ihre Betas.

Während der Kopierschutz von Segas Saturn nicht geknackt werden kann, ist die Playstation rasch überlistet. Erste Baureihen lassen sich mit einem Wechseltrick zum Abspielen von Kopien überreden, später boomt der Markt der so genannten Mod-Chips: Umgebaute Konsolen stören sich weder an Import-Scheiben noch an Raubkopien. Einfach handzuhabende PC-Programme erlauben es selbst Computer-Amateuren, PSone-Kopien zu brennen – nur halbherzig wird bei Sony an neuen Schutzmethoden gearbeitet. Das bringt dem Playstation-Hersteller den Vorwurf ein, es den Raubkopierern willentlich einfach zu machen, um die Verkäufe der Konsole anzuheizen. Diese Aussage ist gewagt und kaum belegbar, schließlich kämpft Sony bis heute mit harten Bandagen gegen die Anbieter von Mod-Chips. Ihre Popularität bei uns haben



Durch P2P-Netze wie Edonkey verbreiten sich raubkopierte Spiele und Filme in Windeseile um die Welt.





Via USB-Kabel wird das GBA-Flash-Modul direkt im Handheld beschrieben.

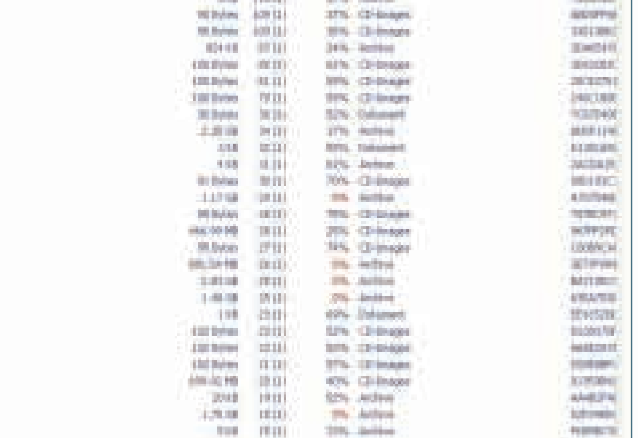
PSone und PS2 aber zweifellos der Piraterie mitzuverdanken. Dasselbe gilt im Übrigen auch für Amiga, MP3, DVD und DSL – Pornographie und Raubkopie sind die wichtigsten Motoren bei der Durchsetzung neuer Geräte und Technologien – zumindest in Deutschland.

Weltumspannender Daten-Ozean

In den vergangenen paar Jahren ist es immer einfacher geworden, Computer- und Videospiele, aber auch andere digitale Unterhaltungsprodukte wie Musik und Filme zu stehlen. Der massive Internet-Boom und die Durchsetzung flinker Datenleitungen hat der Piraterie nochmals einen riesigen Schub verliehen. Über Peer2Peer-Netzwerke wie Edonkey lässt sich vermeintlich anonym und ohne Aufwand an Spielkopien herankommen, günstige Preise bei Festplatten, DVD-Brennern und -Rohlingen gönnen auch schmalen Geldbeuteln gigantische Speicherkapazitäten. Gespielt werden die Raubkopien wie schon in der PSone-Ära auf Konsolen mit Mod-Chip, dank Einbau größerer Festplatten erübrigt sich bei der Microsoft-Konsole sogar das Brennen der geklauten Spiele. Via Netzwerk-Kabel werden Gigabyte-große Spiele einfach vom PC auf die Xbox-Festplatte geschaufelt.

Breitband und Tauschbörsen haben die Unterhaltungskonzerne endgültig machtlos gegen die Piraterie gemacht, der Diebstahl riesiger Datenmengen ist heute einfacher als der Aufbau eines Ikea-Regals. Hinzu kommt der zeitliche Vorsprung: Vom PC-Kracher "Doom 3" stand die Vollversion schon eine Woche vor Veröffentlichung im Netz und verursachte die höchsten Downloadzahlen der P2P-Geschichte. Da auf eine Wandlung der hauptsächlich deutschen Mentalität 'Umsonst ist geiler' nur schwerlich gehofft werden kann, muss sich die Industrie andere Methoden einfallen lassen. Wie eine Konsole annähernd frei von Raubkopien gehalten werden kann, zeigt Nintendo: Dank Mini-DVD-Format hielten sich die Piraten lange vom Gamecube fern. Heute gibt es zwar Disk-Images von Cube-Spielen im Netz, ihre Verwendung ist aber aufwändig – simples Brennen funktioniert nicht. Ähnlich verhielt es sich lange Zeit mit dem Dreamcast und seinen GD-ROM-Medien, die ein zur CD verändertes Datenformat aufweisen. Erst spät in der Lebensspanne der Sega-Konsole gelang die simple Vervielfältigung von Kopien.

Die Hardware-Hersteller können und sollten aus der Geschichte der Spielekopie lernen. Sonst sind es vornehmlich die Piraten, die von künftigen Konsolengenerationen, ihren serienmäßigen Festspeichern und Online-Anbindungen profitieren werden. Auf eine Änderung der Mentalität – die bittere Moral aus 30 Jahren Privat- und Produktpiraterie – wird die Industrie vergeblich hoffen... *sf*



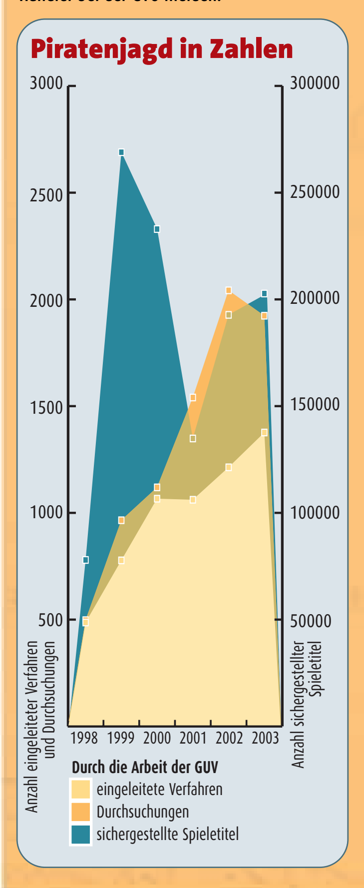


Harsche Warnung als letzter Ausweg: Die aktuelle Kampagne der deutschen Filmindustrie prophezeit Raubkopierern unangenehme Knast-Erlebnisse.

Die Piratenjäger

Vor 20 Jahren wurde in Deutschland ein Verein gegründet, der sich die Jagd auf Raubkopierer und Produkt-Piraten im Entertainment-Sektor auf die Fahnen geschrieben hat. Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (kurz GVU) unterstützt die Strafverfolgungsbehörden (z.B. Polizei, Staatsanwaltschaft) mit Fachwissen rund um Raubkopien und Fälschungen, ermittelt aber auch selbst, um einen Anfangsverdacht festzustellen. Dabei wurden früher gerne Kleinanzeigen aus Fachzeitschriften herangezogen, heute surfen die Mitarbeiter vermehrt im Netz nach Anbietern von Fälschungen und Kopien. Die Mitglieder-Liste des Vereins liest sich wie ein Who-is-Who der Film- und Spielebranche: Warner, BMG, 20th Century Fox, Paramount, Microsoft, Sony oder der VUD und alle seine Mitglieder unterstützen die GVU. Allerdings trat der 'Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland' erst 1998 der GVU bei – vorher lag der Schwerpunkt der Vereinsarbeit auf Filmkopien.

Die Ermittler der GVU sind äußerst umtriebig und steigerten in den vergangenen Jahren kontinuierlich ihre Erfolgsquote. Die Arbeit der GVU führte 2003 zu knapp 1.400 Hausdurchsuchungen, über 1.900 Gerichtsverfahren und rund einer halben Million beschlagnahmter Gegenstände. Im Fokus sind heutzutage gewerbsmäßige Piraten, die Film, Spiel und Musik in Terrabyte-Dimensionen zum Download anbieten. Unter antipiracy@gvu.de können übrigens auch Privatpersonen Kopien-Händler bei der GVU melden.



NEXT LEVEL

Der Factor-5-Chef über die NextGen-Zukunft

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

MAN!AC im Gespräch mit Julian Eggebrecht

MAN!AC: Inwiefern steigert sich die Grafik bei der nächsten Konsolen-Generation?

Julian Eggebrecht: Polygon-Mengen treten immer mehr in den Hintergrund. Es kommt vielmehr darauf an, dass genügend Power vorhanden ist, Objekte viele Male zu rendern, um die verschiedenen Licht- und Shading-Effekte möglich zu machen. Dank 'Normal Mapping' können Grafiker inzwischen mit fast beliebigen Polygon-Mengen arbeiten, die dann in der Engine in einer Kombination aus Polygonen und Normal Maps dargestellt werden. Ich verspreche mir für die nächste Konsolengeneration sehr, sehr viel mehr dynamische Licht- und Schattensimulationen in Echtzeit – eben nicht vorberechnet wie in den meisten aktuellen Spielen. Dadurch werden Spiele ganz neue Möglichkeiten zur Interaktivität haben. Einen kleinen Eindruck davon vermittelt schon "Doom 3", das ist aber erst der Anfang einer Revolution.

MAN!AC: Welche grafischen Faktoren entscheiden über den Realismus?

Julian Eggebrecht: An erster Stelle stehen da Licht und Schatten. Die entscheidenden Durchbrüche, die wir in den letzten zwei "Rogue Squadron" Spielen erzielten und die hauptsächlich für den Look zuständig sind, waren echte Schatten und atmosphärische Lichtverteilungssimulation. Oberflächen-Simulationen via Shader sind für die nächste Generation natürlich auch sehr wichtig, man wird endlich in der Lage sein, subtilere Shader für Haut, Haare und andere biologische Oberflächen in Echtzeit zu benutzen. Ein Riesen-Problem ist noch immer die mittelmäßige Animation der meisten Spiele. Außer bei Sportspielen oder einigen wenigen Perlen außerhalb dieses Genres krebsen wir da noch immer auf sehr niedrigem Niveau umher.



Factor 5s "Rogue Leader" bewies schon auf dem Gamecube exquisite Bombasto-Optik. Wird den Entwicklern in der nächsten Generation nochmals ein grafischer Quantensprung gelingen?



Laut Julian Eggebrecht erhalten Licht und Schatten die Schlüsselrolle in puncto realistischer Levelarchitektur. Hier ein Beispiel der "Unreal 3"-Engine, das diese Faktoren unterstreicht. Shader mit diffusen Schatten oder Glüheffekten machen's möglich.

MAN!AC: Zukünftige Grafik wird immer aufwändiger. Spiegelt sich das im Arbeitsaufwand wider?

Julian Eggebrecht: Ja, absolut. Wir legen als Konsequenz daraus extrem viel Wert auf sehr komfortable und durchdachte Tools und einen simplen Datenpfad. Daher haben wir auch nicht unsere existierenden Tools und Engines als Basis für die nächste Generation genommen, sondern das Rad in den letzten Monaten radikal neu erfunden. Das bedeutet zurzeit zwar mehr Stress für die Programmierer, wird aber längerfristig über das Überleben in der NextGen-Entwicklung entscheiden.

MAN!AC: Verlagert sich der Arbeitsaufwand (dank Middleware) in Zukunft weg von Programmroutinen hin zur grafischen Gestaltung?

Julian Eggebrecht: Das kommt auf die individuellen Teams an – wer mit Middleware arbeiten möchte und keine eigenen Erweiterungen plant, kommt mit rein inhaltlicher Programmierarbeit aus. Auch die sollte man angesichts multipler CPUs und parallelisiertem Datenaustausch auf keinen Fall unterschätzen. Für viele Teams wird die Physik-Implementation mit Hilfe solcher Engines wie Havoc alleine so viel Aufwand bedeuten, dass da an eigene Technologie-Entwicklung nicht zu denken ist. Der Umfang der Grafiken wird natürlich enorm zunehmen, das heißt im Budget eines Spiels wird wahrscheinlich die Grafik am teuersten wegkommen, keine Frage. Allerdings anzunehmen, dass die Programmierer nicht weiterhin das Rückgrat der Entwicklung bleiben werden, ist schlichtweg falsch.

MAN!AC: Benutzt Ihr überhaupt fertige Grafik-Engines oder programmiert Ihr alles selbst?

Julian Eggebrecht: Wir haben noch nie Middleware-Engines benutzt, da sie uns im Endeffekt zu sehr einschränken würden. Es gibt nichts besseres als eine eigene Engine, wenn es darum geht, Konsolen bis zur Grenze auszunutzen. Dazu kommt für uns auch das Problem, dass wir sehr früh mit der Hardware in Berührung kommen, meist früher als die Middleware-Anbieter. Zu dem Zeit-



punkt gibt es noch keine vorgefertigten Engines und man muss selbst ran. Ich denke, “Rogue Leader” war ein netter Beweis, wieviel man dank eigener Engine schon zum Start einer Konsole aus der Technik herausholen kann – und wenn ich mir unsere derzeitigen NextGen-Projekte ansehe, bin ich auch für die nächste Konsolengeneration optimistisch, dass sich unsere Engine deutlich abheben wird.

MAN!AC: Das heißt, Ihr entwickelt schon fleißig für Xbox 2, PS3 und Revolution?

Julian Eggebrecht: Ja, das tun wir. Für alle drei Systeme. Wir haben sofort nach “Rebel Strike” mit dem Umstieg auf NextGen angefangen.

MAN!AC: Können wir auch schon Starttitel zu kommenden Konsolen von Euch erwarten?

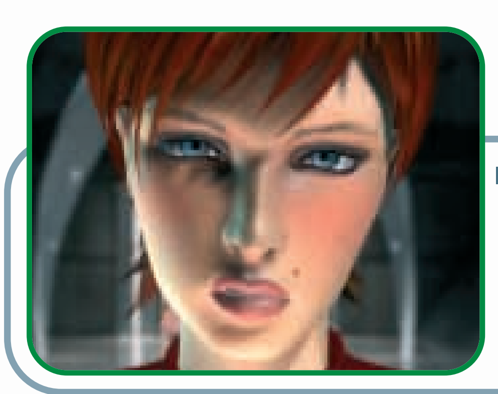
Julian Eggebrecht: Das würde nach dem Erfolg mit “Rogue Leader” natürlich Sinn machen – zurzeit ist die endgültige Entscheidung bei uns aber noch nicht gefallen.

MAN!AC: Wurden die Wünsche der Entwickler (also von Euch) bei der Architektur kommender Konsolen berücksichtigt?

Julian Eggebrecht: In gewissen Grenzen. Die Vision der Konsole kommt meist von Hardware-Spezialisten, die genau wissen, was zu einem bestimmten Zeitpunkt möglich sein wird. Diese Elemente werden dann einem kleinen Kreis von Entwicklern vorgelegt und manchmal – aber nur manchmal – werden auch radikale Änderungen vorgenommen. Einfluss hat man meist mehr im Detail, weniger in der Gesamtkonzeption.

MAN!AC: Was können wir von XNA erwarten?

Julian Eggebrecht: Das hängt von den XNA-Partnern ab. Wenn Microsofts Partner wirklich via XNA den kompletten Datenpfad und die Engines eines Spiels abdecken können und die einzelnen Bausteine einfach und effektiv zusammenarbeiten, könnte eine Menge aus der Initiative werden. Eines der Probleme dabei ist natürlich der Code von Microsoft selbst – diese Elemente werden wahrscheinlich Xbox/PC-exklusiv bleiben und würden damit Multi-Plattform-Entwicklung auf Xbox 2 und PS3 unmöglich machen. Wenn man bedenkt, dass heutzutage fast alle Entwickler auf mehreren Systemen arbeiten, könnte sich das zum Hauptproblem bei der Akzeptanz von XNA entwickeln.



Eggebrecht: “Man wird (in der nächsten Generation) endlich in der Lage sein, subtilere Shader für Haut, Haare und andere biologische Oberflächen in Echtzeit zu benutzen.” (links ein Demo von Grafikkartenhersteller ATI)

MAN!AC: Könnt Ihr uns schon etwas zur Xbox 2 verraten?

Julian Eggebrecht: Können schon, dürfen leider nicht. Ich kann nur sagen, dass wir bisher extrem zufrieden mit allen NextGen-Konsolen sind. Microsoft scheint in ihren Plänen im Gegensatz zur ersten Xbox eine echte Konsole im Sinn zu haben, keinen zur Konsole verbogenen PC. Uns gefällt das sehr, einige PC-Entwickler werden es nicht gerne sehen. Langfristig, d.h. über mehrere Generationen, hätte das Konzept der ersten Xbox aber eh nicht funktioniert.

MAN!AC: Sind die Handhelds Sony PSP und Nintendo DS für Euch überhaupt ein Thema?

Julian Eggebrecht: Und wie! Der DS der ungewöhnlichen Features wegen und die PSP dank der puren Power und der viel niedrigeren Produktionskosten aufgrund des Disk-Mediums. Unsere aktuelle Engine funktioniert mit Abstrichen auch auf der PSP, da die Maschine so leistungsfähig ist.

MAN!AC: Wie prognostizierst Du die Marktanteile von PS3, Xbox 2 und Revolution/Gamecube 2?

Julian Eggebrecht: Noch gar nicht. Ich persönlich würde einen Zwei-Konsolen-Markt vorziehen und dabei am liebsten einen Gleichstand, wie zu guten alten Super-Nintendo/Mega-Drive-Zeiten. Da kann man Multi-Plattform Titel in einem vernünftigen Rahmen machen, aber der individuelle Markt ist auch groß genug, um Plattform-exklusive Spiele zu tragen.

Next Level-Themen im Überblick:

- Unreal 3, Vorreiter für Grafikstandards [MAN!AC 09/04]
- Render Ware [MAN!AC 08/04]
- Schöne neue Spielewelt, Teil 3 [MAN!AC 07/04]
- XNA – Entwicklerplattform für Xbox 2 [MAN!AC 06/04]

TECH-TICKER >> PS3-Standard: Sony will einen eigenen Grafik-Standard für die PS3 aufbauen, der in direkter Konkurrenz zum PC-Standard DirectX stehen soll. Selbiger könnte auch für andere Plattformen, sprich PC, erscheinen. +++ Halbierter Speicher: Sony will aus Kostengründen die Größe der Speichermodule für die kommende PS3 halbieren: Statt 512Mbit-Chips sollen 256Mbit-Chips zum Einsatz kommen. Ob sich dadurch auch der Gesamtspeicher halbiert, ist noch nicht bekannt. +++ PS3-Premiere: Ken Kutaragi kündigt die Enthüllung der PS3 bis zum März nächsten Jahres an. +++ Verbindung gesucht: Mit dem integrierten Wireless-LAN der PSP lassen sich bis zu 16 Geräte einfach vernetzen. +++ PS3 spielbar: Auf der E3 2005 soll die PS3 bereits spielbar sein. +++ Entwicklungshilfe: Die Developer-Kits der PS3 sollen im Sommer 2005 ausgeliefert werden. +++ Preiswertes PSP-Medium? Der Stückpreis einer UMD liegt bei ca. 1,86 Euro. +++ Bestätigung: Wie schon berichtet, wird die PS3 BluRay-Discs als Speichermedium verwenden.

IS IT LOVE? NUR SELTEN MAUSERTE SICH EIN COMPUTER SO ZUM KULT-OBJEKT WIE DIESE 8-BIT-MASCHINE.

commodore

>>> 64 – diese Zahl genügt, um Retro-Freunde noch heute in Verzückung zu versetzen. Dabei gibt die nüchterne Ziffer lediglich die Größe des Arbeitsspeichers wieder. Egal ob Tabellenkalkulation, Textverarbeitung, Malprogramm, rudimentärer Videoschnitt oder göttliche Spieleperlen – 64 Kilobyte reichen allemal aus! Durch die Dekaden trotzt der C64 dem Technik-Wettlauf anderer Plattformen.

Die Wurzeln des kleinen Heimcomputers reichen bis ins Jahr 1981 zurück, als MOS Technology (Commodores Chip Hersteller) eine Highend-Architektur für eine Videospielkonsole konstruiert. Jack Tramiel, Boss und Gründer von Commodore, will jedoch mehr: Das geplante Projekt wandelt sich innerhalb von sechs Wochen zu einem vollwertigen Heimcomputer samt BASIC-Interpreter. Der große Bruder des VC20 ist geboren: der C64. Im Sommer 1982 kommt die erste Auslieferung zum Preis von 600 Dollar in die Regale – der Europa-Start folgt erst Ende 1983. Dank leistungsfähigem Grafikchip VIC und dem dreistimmigen Soundchip SID avanciert er schnell zur Spielemaschine – das externe Diskettenlaufwerk 1541 entwickelt sich daneben zum Muss für Zocker. Nach erfolgreichen Verkäufen, rasantem Preisverfall und diverser Varianten wie dem zehn Kilo schweren SX 64 oder dem aufgemotzten C128 wird der C64 1986 in ein modernes, helleres Gehäuse gepackt – heute am meisten verbreitet. Seinen bombastischen Erfolg verdankt der Kleine allerdings nicht zuletzt den überhand nehmenden Raubkopien, die massenhaft ihren Weg in heimische Floppy-Schächte finden.

Ende 1993 sickern schließlich erste Informationen über einen Nachfolger an die Öffentlichkeit: den C 65. Doch die Kreuzung aus C64 und Amiga kommt durch Commodores Bankrott nie auf den Markt. Trotzdem: Bis heute hält der Commodore 64 mit 20-30 Millionen Exemplaren den Rekord als meistverkaufter Computer überhaupt. Auch die C64-Szene lebt mehr denn je: Nicht nur Retro-Fans können sich seiner Faszination nicht entziehen, auch Hobby-Techniker peppen den 8-Bitter mit Festplatte, Webbrowser und grafischer Benutzeroberfläche auf. *ts* <<<

Der Commodore 64 im Detail

CPU-Taktfrequenz	0,985 MHz
RAM-Speicher	64 KByte
Datentäger	5 1/4 Disk mit 340 KByte Daten-Kassetten Cartridges
Auflösung	160 x 200 / 320 x 200
Farben	16 / 2
Soundkanäle	3+1 noise
Joypad-Ports	2



Weiterführende Informationen

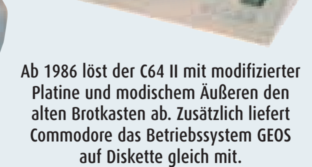
www.commodore.ca
www.lemon64.com
www.commodoreworld.com
www.go64.de
www.hvsc.c64.org
remix.kwed.org
wings.webhop.org



Während in der Anfangszeit die langsame Datasette dank günstigem Preis dominiert, entwickelt sich das wuchtige Floppy-Laufwerk schnell zum Muss.



Schnittstellen in Hülle und Fülle begeistern Bastler. Hier finden neben Drucker auch EPROM-Brenner, Schnell-Lader oder Mess-Stationen Anschluss.



Ab 1986 löst der C64 II mit modifizierter Platine und modischem Äußeren den alten Brotkasten ab. Zusätzlich liefert Commodore das Betriebssystem GEOS auf Diskette gleich mit.

CODE-KÖNNER

International Soccer
– Andrew Spencer –

1983

Die erste richtige Fußball-Simulation begeistert mit realistischem Spielverlauf.

M.U.L.E.
– Dan Bunten –

1983

Hinter der simplen Steinzeit-Optik verbirgt sich eine knallharte Wirtschaftssimulation.

Aztec Challenge
– Paul Norman –

1983

Starke Inszenierung: Der hypnotische Soundtrack vollendet die eingängige Azteken-Atmosphäre.

Elite
– David Braben –



1985

Das für viele beste Spiel aller Zeiten kombiniert Weltraum-Action mit Handelstaktik.

Little Computer People
– David Crane –



1985

Der Urvater aller Sims reagiert in seinem Haus auf Tasteneingaben.

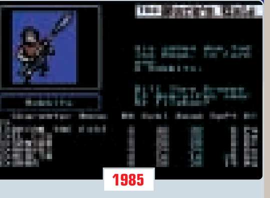
Paradroid
– Andrew Braybrook –



1985

Im innovativen SciFi-Scroller hackt Ihr Euch per nervenaufreibendem Minispiel durch die Robotermeute.

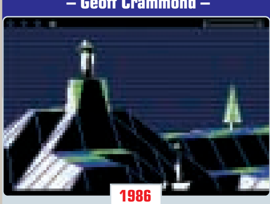
The Bard's Tale
– B. Fargo & M. Cranford –



1985

Die Barden-Geschichte nach "Wizardry"-Vorbild sorgt für eine Revolution im RPG-Genre.

The Sentinel
– Geoff Crammond –



1986

Genial komplex: In 10.000 Welten kämpft Ihr um die nächste 3D-Plattform und gegen fiese Wächter.

Sanxion
– Stavros Fasoulas –



1986

Der Erstling des verschollenen Finnen verblüfft mit zwei simultanen Ballerperspektiven.

IK+
– Archer Maclean –



1987

Sensation im Handkantenland: Drei Kämpfer gleichzeitig und tolle Optik sorgen für ungekannten Prügelspaß.

Turrican
– Manfred Trenz –

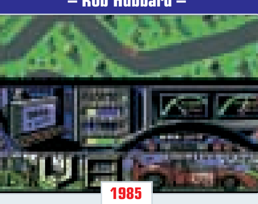


1990

Flüssiges Achtwege-Scrolling und freie Levelerforschung entzücken noch heute jeden Action-Freund.

MUSIK-MAGIER

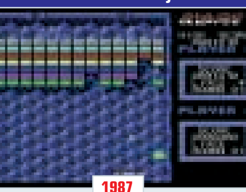
The Last V8
– Rob Hubbard –



1985

Hubbards brillante Soundkulissen lassen das Spiel dahinter fast zur Nebensache verkommen.

Arkanoid
– Martin Galway –



1987

Galway beeindruckt mit harmonischen Klängen und Einsatz des vierten C64-Soundkanals.

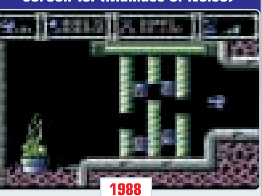
To Be On Top
– Chris Hülsbeck –



1987

Sound als Spielelement: Nur mit der besten Komposition entert Ihr erfolgreich die Charts.

Cybernoid
– Jeroen Tel (Maniacs of Noise) –



1988

Unsere Namensvettern komponierten sphärische Klangteppiche mit Ohrwurm-Garantie.

Das waren noch Zeiten: Während der C64-Epoche gibt es kein Einheitsdesign für Verpackungen, fast jeder Hersteller kocht sein eigenes Karton-Süppchen.

FIRMEN-FAVORITEN

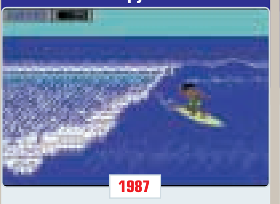
Wizball
– Sensible Software –



1987

Konsequent schräg: Als springende Kugel sammelt Ihr mit Eurer Katze Farben für bunte Levels.

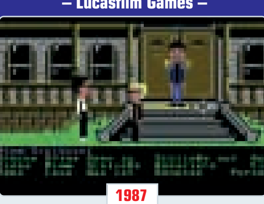
California Games
– Epyx –



1987

Die Sportspiel-Profis schufen mit dem Highlight der "Games"-Serie ein neues Genre: den Trendsport.

Maniac Mansion
– Lucasfilm Games –



1987

Neudefinition des Adventures: Per Mauszeiger baut Ihr Befehle zusammen – Tastatur ade.

The Great Giana Sisters
– Rainbow Arts –



1987

Der dreiste "Super Mario"-Klon begeisterte viele Jump'n'Run-Freunde, nicht jedoch Nintendo.

Das schwere Erbe des C 64 kann der C 65 nie antreten – Commodore fürchtet Konkurrenz für den hauseigenen Amiga, 1994 folgt schließlich der Bankrott.


Mr. Do's Wild Ride

Mr. Do's Castle

Do! Run! Run!


Mr. Do!

Mr. Do!



Steckbrief

Name:	Mr. Do!
Geburtsjahr:	1982
Position:	Held quietschbunter Geschicklichkeits-Automaten

Softographie

Mr. Do!
(Automat, VCS, Coleco, SNES, C64, MSX; 1982)

Mr. Do's Castle
(Automat, VCS, Coleco, C64, MSX; 1983)

Mr. Do's Wild Ride
(Automat; 1984)

Do! Run! Run!
(Automat; 1984)

Neo Mr. Do!
(Neo Geo; 1996)

Neo Mr. Do!

EIN CLOWN WIRD VERMISST: WIR FORSCHEN IN DER VERGANGENHEIT DES SKURRILEN SPASSMACHERS.

>>> Nur wenige Videospielhelden wie Pac-Man oder Mario schaffen es, ihre Popularität über 20 Jahre zu halten oder gar zu steigern – auf jeden Star kommen zahllose Eintagsfliegen, von denen niemand mehr spricht. Ein besseres Schicksal hätte auch jener Held verdient, der es in seiner kurzen, aber intensiven Blütezeit auf immerhin vier bemerkenswerte Spielhallen-Auftritte brachte: Der stets farbenfrohe und um keine Skurrilität verlegene Clown Mr. Do!

Geboren wurde der fröhliche Grimassenschneider 1982 in den Entwicklerlabors des seit 1978 tätigen Automaten-Herstellers Universal, bei dem u.a. auch die späteren Colecovision-Starttitel "Cosmic Avenger" (1981) und "Lady Bug" (1981) entstanden. Wie diese orientierte sich auch das nach seinem Star betitelte "Mr. Do!" (1982) an einem erfolgreichen Konkurrenten – Namcos "Dig Dug". Hier wie dort grub sich der Held durch einen unterirdischen Garten und wurde von Monstern verfolgt, "Mr. Do!" brachte aber eigenständige Ansätze ins Spiel: Zum einen fiel die Grafik und das Charakterdesign bunter und schriller aus, was auch in späteren Folgen ein Markenzeichen blieb. Zum anderen konnte sich der baggernde Clown besser seiner Haut erwehren: Die Fieslinge wurden nicht nur durch herabfallende Steine geplättet, auch das mystische Powerball-Projektil schickte Feinde ins Jenseits.

Schräg ist schön

Die weiteren Abenteuer fielen nicht weniger bizarr aus: Bei "Mr. Do's Castle" (1983) wuselte der geschminkte Star durch Einhorn-verseuchte Schlösser und hämmerte im Boden versenkte Kirschen aus Blöcken. Noch seltsamer ging es in "Mr. Do's Wild Ride" (1984) zu, wo Ihr über Achterbahnen turnend anrauschenden Wagen durch beherzte Sprünge auf herumstehende Leitern entkamt. Das wohl ausgefeilteste Abenteuer von Mr. Do! sollte ebenfalls 1984 sein (fast) letzter Auftritt werden: In einer schrägen Hommage an "Pac-Man" bzw. "Amidar" ging es bei "Do! Run Run" über Spielfelder mit mehreren angedeuteten Ebenen, auf denen Ihr herumliegende Punkte durch Aufsammeln oder Einkreisen schnappen musstet – natürlich waren die obligatorischen Monster und der Powerball wieder mit an Bord. Kurz darauf verlieren sich die Spuren, ging doch Universal im Zuge des allgemeinen Videospiel-Crashs Anfang der 80er unter: Auch ein ursprünglich geplantes Laserdisc-Spiel erschien nicht mehr.

Seither gab es nur noch ein verhaltenes Lebenszeichen in Form des seltenen Neo-Geo-Moduls "Neo Mr. Do!" von 1996, das aber nur eine spielerisch solide überarbeitete Fassung des Clown-Debüts mitsamt hoffnungslos überladener Optik darstellte. Auf echte neue Kost mit dem schrillen Star warten wir seit nunmehr 20 Jahren vergeblich. *us*

CGE UK 2004

Europa goes Retro

DIE ERSTE "CLASSIC GAMING EXPO" VOR UNSERER HAUSTÜR: IM SÜDEN LONDONS FEIERTEN RETRO-FREAKS DREI JAHRZEHNTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE.



Alt und up to date: Neben authentischen Maschinen und Spielen zeigten sich in London moderne Remakes wie Namcos Joystick mit eingebauten Spielen.



Nicht alle Coder haben den C64 vergessen: "It's Magic 2" von Protovision.



In England steigt das Interesse an der Spiele-Vergangenheit, aus Fanzines wie "Commodore Zone" werden professionelle Hefte für den Mainstream.



Das Mädel rechts trägt Asteroids-Vektoren, das männliche Shirt erzählt: "Hör auf zu spielen oder ich verlass Dich", hat meine Freundin gesagt. "Oh Gott, wie ich sie vermisse..."



Auf der CGE UK macht die Zeit eine Rolle rückwärts: Ein 11-Jähriger hinterm BBC B ist Anfang der 80er-Jahre in England ein vertrauter Anblick – 2004 wirkt das surreal.

Sir Sinclairs letzter Seufzer: Das Elektromobil C5 beendete 1985 die Karriere des englischen Computer-Erfinders.

>>> Nachdem sich amerikanische Spieler seit Jahren zur Classic Gaming Expo treffen (MAN!AC berichtete), bekam Europa jetzt ein ähnliches Ereignis: In Croydon versammelten sich Ende Juli Aktivisten, Sammler und Retro-Händler. Eine System-Beschränkung kennt die CGE UK nicht: Alle 8-Bit-Computer, aber auch japanische, amerikanische und europäische Konsolen sowie Automaten standen parat. Sämtliche Geräte waren betriebsbereit, mit authentischer Software ausgestattet und für Jederhand zugänglich.

Gegen zehn Euro Eintritt durfte der geneigte Besucher zwei Tage selbst an Kostbarkeiten Hand anlegen und auf dem legendären Macintosh-Vorläufer Lisa (1983) monochrom zeichnen oder dem Commodore Pet (1978) unter die Haube schauen. Die meisten Exponate glänzten mit makellosem Zustand: Ein funktionstüchtiges "Space Invaders" oder "Defender" im Original-Gehäuse hat man nie (oder zumindest seit Jahrzehnten nicht mehr) zu Gesicht bekommen. Konamis "Scramble" und Ataris "Asteroids"-Automaten gab es als Cocktail-Table mit Flip-Bildschirm, an dem sich zwei Spieler gegenüber sitzen.

Musik & Fashion

Den englischen Aktivisten Chris Abbott und Jason MacKenzie war es vor zwei Jahren gelungen, Rob Hubbard(1), Richard Joseph, Dave Whittaker und andere Stars der Spielemusik-Szene für eine 8-Bit-Party in Birmingham zusammenzurufen. Auf der Expo präsentierten sie die Sampler-Serie "Back in Time" – O-Töne, vor allem aber Remixe klassischer Heim-Computer-Tracks.

In der Arcade-Promenade traf MAN!AC schließlich die "Joystick Junkies". Englands heißeste Retro-Aktivisten sind bekannt durch Club-Partys in London und Los Angeles sowie durch eine rasant wachsende Shirt-Kollektion. Die Junkies kamen von einer Modemesse in Berlin und zeigten Hemden mit klassischen Arcade-Pixeln und Logos. Sie kooperieren mit Midway und Activision, aber auch japanischen Firmen und brachten zum 25-jährigen "Space Invaders"-Jubiläum passende Taito-Klamotten in den Westen.

Mit Amstrad, BBC(2) und Sinclair-Rechner sowie Gästen wie zum Beispiel den Brüdern Oliver(3) war die CGE ein Fest für Briten, aber wohl auch der erste Schritt hin zu einer sinnvollen Euro-Vernetzung. Als einzige deutsche 8-Bit-Crew war Protovision in Croydon vertreten. Das Trio versorgt die Szene mit neuen C64-Spielen (u.a. "It's Magic 2") und Hardware-Lösungen wie beispielsweise IDE-Schnittstelle und -Festplatte. Neben den 'Kuratoren' und 'Archivaren' klassischer Spielgeräte sind solche Praktiker die zweitstärkste Retro-Gruppe. *wi/os* |<<

Link in die Vergangenheit

www.cgeuk.com
...ist die Seite zum Event Ende Juli. Behaltet sie im Auge, falls Ihr 2005 mal nach England wollt.

www.c64audio.com
...ist der Himmel für Liebhaber des SID-Chips. Seit Ende der 90er-Jahre produziert Chris Abbot CDs mit Remixes von Hubbard, Galway, Daglish, Hülsbeck und anderen C64-Komponisten – nicht heimlich, sondern mit Unterstützung der Promis.

www.joystickjunkies.com
...sind im Umgang mit Videospiel-Ikonen zugleich frech und respektvoll. Neben Arcade-Shirts haben die britischen Party-Profis auch Hemden mit zwei Original-"Sensible Soccer"-Pixeln im Programm – Football is coming home!

www.protovision-online.de
...erhalten C64 und Amiga mit moderner Peripherie, frischen Spielen und dem neuen Betriebssystem "Wings" am Leben. Für "IK + Gold" und den Bomberman-Klon "Bomb Mania" liefern die Deutschen einen Vierspieler-Adapter.

www.binaryzone.co.uk
...war lange Zeit Heimat des "Commodore Zone"-Fanzines. Jetzt kann man hier Hochglanz-Fotografien von Atari-, Commodore- und Sinclair-Computern kaufen. Hängt Euch statt Hirschgeweih und Britney-Poster die 8-Bit-Oldies an die Wände!

(1) Der bekannteste Computer-Komponist der westlichen Welt geht nach seiner England-Karriere in die Staaten und ist rund 15 Jahre Electronic Arts' Maestro. Seinem Beispiel folgt Sample-Spezialist Martin Galway, der in den 90er-Jahren zu Microsoft wechselt. (2) Das "seriöse" Gegenstück zum C64 ist in den 80er-Jahren an englischen Schulen und Unis verbreitet. Neben David Braben schreibt auch Rennspielprofi Geoff Crammond seine ersten Meisterwerke auf dem "Beeb". (3) ...die Erfinder der späten Action-Adventure-Serie um das komische Ei "Dizzy", die zwischen 1987 und 1992 für alle 8-Bit-Computer, z.T. auch für Nintendo- und Sega-Konsolen veröffentlicht wird.

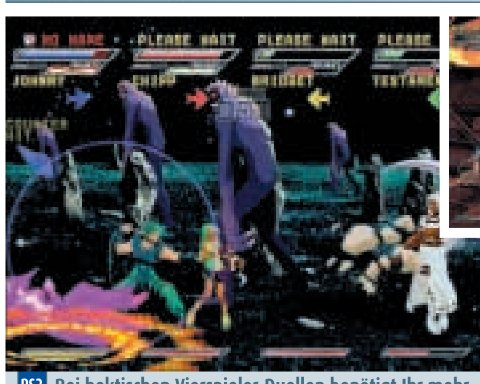


Titel: Zak McKracken and the Alien Mindbenders – **Hersteller:** Lucasfilm Games – **Jahr:** 1988 – **System:** C64, Amiga, PC

Die legendären Point'n'Click-Frühwerke von George Lucas' Spielebastlern sprudelten über vor lauter skurrilen Gags und Gimmicks. Mit am berühmtesten ist der in "Zak McKracken" zu findende Benzinkanister – gebraucht hätte man diesen jedoch für die berüchtigte Kettensäge im Vorgänger-Abenteuer "Maniac Mansion"...

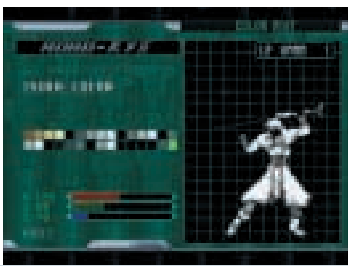
Guilty Gear Isuka





PS2 Bei hektischen Vierspieler-Duellen benötigt Ihr mehr Glück als Talent. '1 vs. 1'-Duelle gibt's immer noch (oben).

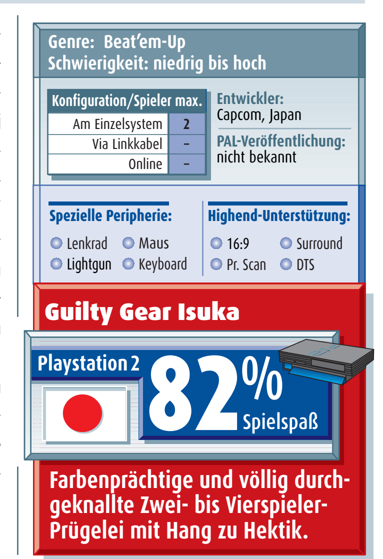




PS2 Verschnaufpause vom Kampfalltag: Verdrescht in fünf Side-Scrolling-Levels à la "Final Fight" dutzende Fieslinge oder bastelt in 'RKIIFactory' einen Prügelprofi.

Langsam habt Ihr die Faxen dick: Eure 2D-Prügelsammlung füllt einen ganzen Schrank und Unterschiede oder Innovationen im Kampfsystem sucht Ihr meist mit der Lupe. Doch Sammy zeigt mit "Guilty Gear Isuka" eindrucksvoll, dass das Potenzial der verrückten 2D-Beat'em-Up-Reihe noch lange nicht ausgeschöpft ist. In einem erfrischenden, gewaltig schnellen Prügler verkloppt Ihr Euch à la "Super Smash Bros" mit bis zu drei Kontrahenten – wobei alle Kombinationen möglich sind: alle gegen alle oder messt Euch gar mit einem flotten Dreierteam! Und im Gegensatz zum simplen Nintendo-Pendant prüft "Guilty Gear Isuka" selbst ausgewiesene "Guilty Gear"-Experten mit einer verflixt komplexen Steuerung – sogar simples Drehen zum Gegner führt Ihr via R1-Taste aus. Zudem wechselt Ihr erstmals zwischen zwei Ebenen – liebe Grüße von SNKs "Fatal Fury"! Dieses taktische Vorgehen nutzt Ihr zur Flucht oder direkten Ebenen-Attacke. Die aberwitzigen Prügeleinlagen tragt Ihr neuerdings vor besonders bunten und lebhaften Hintergründen aus – diese stören jedoch bei engen Kampfsituationen mit übertriebenen Farbspielereien. Auch beliebte Schläge wie den 'One-Hit-Kill' sucht Ihr vergebens. Dafür gibt's dutzende neue Angriffsvarianten zum Pauken und ein wahres Special-Feuerwerk, sobald sich vier Experten miteinander messen.

Fazit: "Guilty Gear Isuka" richtet sich vor allem an "Marvel vs. Capcom 2"-Liebhaber und Joypad-Virtuosen, die am liebsten mehrere Kumpels versammeln und gleichzeitig virtuell versohlen. *rf*



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Guilty Gear Isuka
Playstation 2 82% Spielspaß

Farbenprächtige und völlig durchgeknallte Zwei- bis Vierspieler-Prügelei mit Hang zu Hektik.

COMING NOW...



in USA – SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Blood Will Tell	Sega	Action-Adventure	realistisch
Dance Dance Rev. Extreme	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Growlanser Generations	Working Designs	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	sicher
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	realistisch
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adventure	sicher
Guilty Gear X2 #Reloaded	Sammy	Beat'em-Up	realistisch
SVC Chaos: SNK vs. Capcom	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Digimon Rumble Arena 2	Bandai	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Mega Man X: Command Mission	Capcom	Action	sicher

in USA – OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ace Combat 5	Namco	Action	sicher
Bloodrayne 2	Majesco	Action	unwahrscheinlich
Choro Q	Atlus	Rennspiel	unwahrscheinlich
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Beat'em-Up	sicher
Under the Skin	Capcom	Action-Adventure	sicher
Otogi 2	Sega	Action	sicher
Outlaw Golf 2	Take 2	Sportspiel	sicher
Ultra Bust-A-Move	Taito	Geschicklichkeit	realistisch
Paper Mario 2	Nintendo	Rollenspiel	sicher
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	sicher

in JAPAN – SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Biohazard Outbreak File #2	Capcom	Action-Adventure	sicher
Kengo 3	Genki	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Metal Slug 4	SNK Playmore	Action	realistisch
Sakura Taisen 5 Episode 0	Sega	Strategie	unwahrscheinlich
Phantom Dust	Microsoft	Action	unwahrscheinlich
Kururin Squash	Nintendo	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich

in JAPAN – OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bomberman Battles	Hudson	Action	unwahrscheinlich
King of Fighters 2003	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	sicher
Sega Ages: Virtua Fighter 2	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	sicher
Psyvariar 2	Success	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich



Die Highlights

Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres.

Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime	94%	06/03
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



SingStar
Hochkarätige Titelwahl und edle Aufmachung – Sony liefert das perfekte Karaoke.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	SingStar	86%	06/04
2	EyeToy: Play	85%	09/03
3	Super Bust-A-Move 2	85%	12/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Super Bust-A-Move All Stars	85%	11/03
3	Bomberman Generation	80%	01/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: Vice City (dt.)
Rockstars bombastisches Verbrecherepos schlägt alle Rekorde.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	91%	01/03
2	Champions of Norrath	87%	05/04
3	True Crime: Streets of L.A.	87%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

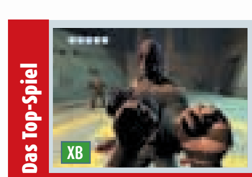
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Vendetta	87%	09/03
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



The Chronicles of Riddick: Escape...
Vivendis Lizenz-Action mit Vin Diesel setzt sich an die Spitze.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	James Bond 007: Nightfire	87%	01/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
2	Timesplitters 2	90%	11/02
3	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout 3: Takedown
Hersteller: Electronic Arts

Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

The Chronicles of Riddick: Escape...
Hersteller: Vivendi

Die Film-Versoftung liefert fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

Starfox Adventures
Hersteller: Rare/Nintendo

Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

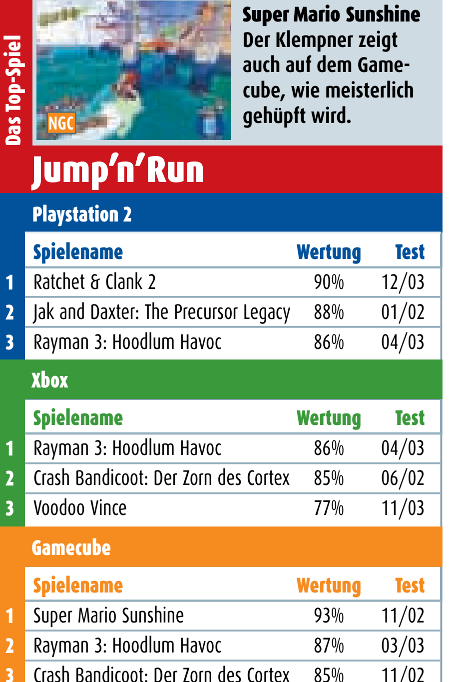
Shadow Ops: Red Mercury
Hersteller: Atari

Dank direktionaler Geräusche und wuchtiger Bässe klingt die Ego-Ballerei wie ein Hollywood-Film zum Mitspielen.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.





Das Top-Spiel (NGC): **Super Mario Sunshine** Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

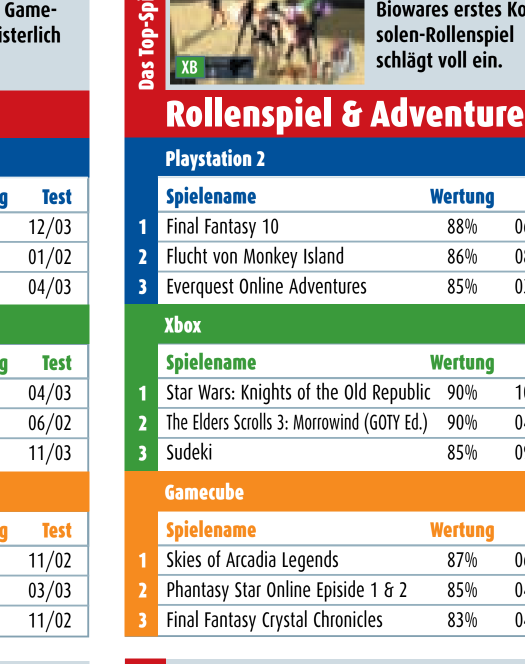
	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 2	90%	12/03
2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	88%	01/02
3	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	06/02
3	Voodoo Vince	77%	11/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	11/02



Das Top-Spiel (XB): **Star Wars: Knights of the Old Republic** Biowares erstes Konsolen-Rollenspiel schlägt voll ein.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
2	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04
3	Sudeki	85%	09/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03
2	Phantasy Star Online Episide 1 & 2	85%	04/03
3	Final Fantasy Crystal Chronicles	83%	04/04



Das Top-Spiel (NGC): **Pikmin 2** Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

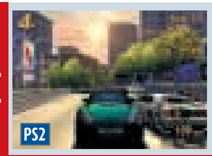
	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
3	Theme Park World	84%	02/01

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Full Spectrum Warrior	83%	08/04
3	Commandos 2	83%	11/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	**Pikmin 2**	**91%**	neu
2	**Animal Crossing**	**88%**	neu
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04



Das Top-Spiel (PS2): **Gran Turismo 3 A-spec** Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Rennspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	**Burnout 3: Takedown**	**90%**	neu
3	**Colin McRae Rally 2005**	**90%**	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	**Burnout 3: Takedown**	**90%**	neu
3	**Colin McRae Rally 2005**	**90%**	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Das Top-Spiel (PS2, XB, NGC): **Tony Hawk's Underground** Die fünfte Episode der Skater-Saga bringt wieder frischen Wind.

Sportspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	NHL 2004	90%	12/03
3	Pro Evolution Soccer 3	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Top Spin	90%	12/03
3	NHL 2004	90%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2004	90%	12/03

Das Top-Spiel: **The Legend of Zelda: A Link to the Past** Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island. Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
10	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
11	**Pokémon Feurrot & Blattgrün**	**86%**	neu
12	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
13	V-Rally 3	86%	09/02
14	Medal of Honor: Infiltrator	85%	03/04
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03



NEUERSCHEINUNGEN IM SEPTEMBER



Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
.hack Part 3: Outbreak	Bandai	Rollenspiel	9. September 2004
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	Rennspiel	9. September 2004
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Rennspiel	16. September 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	10. September 2004
Crimson Sea 2	Koei	Action	3. September 2004
Crimson Tears	Capcom	Action	September 2004
Crisis Zone	Namco	Action	September 2004
Darkwind	Atari	Beat'em-Up	30. September 2004
Demon Stone	Atari	Action-Adventure	16. September 2004
Dynasty Warriors 4: Empire	Koei	Action	17. September 2004
EyeToy: Chat	Sony	Geschicklichkeit	22. September 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Jackie Chan Adventures	Sony	Action-Adventure	22. September 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	24. September 2004
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	16. September 2004
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	10. September 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	30. September 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adventure	10. September 2004
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Action-Adventure	September 2004
Ribbit King	Bandai	Sportspiel	2. September 2004
Shellshock: Nam '67	Eidos	Action	September 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Star Ocean: Till the End of Time	Square-Enix	Rollenspiel	30. September 2004
Star Wars Battlefront	LucasArts	Action	September 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adventure	3. September 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	16. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Vietcong: Purple Haze	Take 2	Ego-Shooter	September 2004



Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Advent Rising	Majesco	Action-Adventure	September 2004
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	Rennspiel	9. September 2004
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Rennspiel	16. September 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	24. September 2004
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	16. September 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adventure	10. September 2004
Samurai Warriors	Koei	Action	24. September 2004
Shellshock: Nam '67	Eidos	Action	September 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Star Wars Battlefront	LucasArts	Action	September 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adventure	3. September 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	16. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Vietcong: Purple Haze	Take 2	Ego-Shooter	September 2004



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing	Nintendo	Simulation	24. September 2004
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	16. September 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	30. September 2004
Ribbit King	Bandai	Sportspiel	2. September 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	16. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	23. September 2004
Wario Ware Inc.	Nintendo	Geschicklichkeit	3. September 2004
WWE Day of Reckoning	THQ	Sportspiel	September 2004

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	2005
Aquanox 3	Jowood	Action	Oktober 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	Oktober 2004
BDFL Manager 2005	Codemasters	Strategie	4. Quartal 2004
Blood Will Tell	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	2005
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 200
Catan	Capcom	Strategie	3. Quartal 2004
Club Football 2005	Codemasters	Sportspiel	Oktober 2004
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Crash'N'Burn	Eidos	Rennspiel	4. Quartal 2004
Dancing Stage Fusion	Konami	Geschicklichkeit	Oktober 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Death by Degrees	Namco	Action	2005
Def Jam Fight for NY	Electronic Arts	Beat'em-Up	7. Oktober 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Devil May Cry 3	Capcom	Action	1. Quartal 2005
DJ Decks & FX	Sony	Geschicklichkeit	November 2004
Dragon Ball Z Budokai 3	Bandai	Beat'em-Up	11. November 2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	Rennspiel	8. Oktober 2004
Dukes of Hazzard: Return of G. Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	1. Quartal 2005
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	2005
EyeToy: Play 2	Sony	Geschicklichkeit	November 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
FIFA Football 2005	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Future Tactics: The Uprising	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Getaway: Black Monday	Sony	Action	Oktober 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
God of War	Sony	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Gradius V	Konami	Action	Oktober 2004
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004
Große Haie, kleine Fische	Activision	Action	Oktober 2004
GTA San Andreas	Take 2	Action	22. Oktober 2004
Headhunter Redemption	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	2005
Hot Wheels: Stunt Track Challenge	THQ	Rennspiel	November 2004
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Karaoke Stage	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Killzone	Sony	Ego-Shooter	November 2004
King Arthur	Konami	Action	4. Quartal 2004
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Legend of Kay	Jowood	Jump'n'Run	Oktober 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	15. Oktober 2004
Megaman X Command Mission	Capcom	Action	November 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	2005
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Nanobreaker	Konami	Action	1. Quartal 2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	28. Oktober 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	12. November 2004
Neo Contra	Konami	Action	1. Quartal 2005
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	Oktober 2004
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Outlaw Golf 2	Take 2	Sportspiel	Oktober 2004
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Polarexpress, Der	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004
Punisher, The	THQ	Action	4. Quartal 2004
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n'Run	November 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	Oktober 2004
Robotech Invasion	Take 2	Action	Oktober 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Rumble Roses	Konami	Sportspiel	1. Quartal 2005
Runaway	Bigben	Adventure	August 2004
Scaler	Take 2	Action-Adventure	Oktober 2004
Sega Superstars	Sega	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	Oktober 2004

Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adventure	Oktober 2004
SingStar Party 2	Sony	Geschicklichkeit	November 2004
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n'Run	Oktober 2004
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Spongebob Squarepants: The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Spy Fiction	Sammy	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	4. Quartal 2004
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Syberia 2	Atari	Adventure	14. Oktober 2004
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Beat'em-Up	2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
This Is Football 2005	Sony	Sportspiel	Oktober 2004
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Sportspiel	Oktober 2004
Ty the Tasmanian Tiger 2	Electronic Arts	Jump'n'Run	28. Oktober 2004
U Move Super Sports	Konami	Geschicklichkeit	15. Oktober 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	25. November 2004
Urbz, The: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe	Capcom	Action	Oktober 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
WRC 4	Sony	Rennspiel	November 2004
WWE Smackdown! vs Raw	THQ	Sportspiel	November 2004
X-Men Legends	Activision	Action	Oktober 2004
WWX Rumble Rose	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Aquanox 3	Jowood	Action	Oktober 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
B.C.	Microsoft	Action-Adventure	4. Quartal 2005
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	Oktober 2004
BDFL Manager 2005	Codemasters	Strategie	4. Quartal 2004
Black 9	Majesco	Action	Dezember 2004
Blinx 2	Microsoft	Jump'n'Run	4. Quartal 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	Oktober 2004
Club Football 2005	Codemasters	Sportspiel	Oktober 2004
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	4. Quartal
Conflict: Vietnam	SCi	Action	4. Quartal 2004
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal 2005
Crash'N'Burn	Eidos	Rennspiel	4. Quartal 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Def Jam Fight for NY	Electronic Arts	Beat'em-Up	7. Oktober 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	März 2005
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	2005
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	1. Quartal 2005
Fable	Microsoft	Rollenspiel	Oktober 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal 2005
FIFA Football 2005	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	2005
Future Tactics: The Uprising	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Gotcha!	Take 2	Action	Oktober 2004
Große Haie, kleine Fische	Activision	Action	Oktober 2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	11. November 2004
Headhunter Redemption	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	2005
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	2005
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	Januar 2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Men of Valor: Vietnam	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar 2005
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	2005
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
MotoGP 3	THQ	Rennspiel	September 2005
Movies, The	Activision	Strategie	2005
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal 2005
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	28. Oktober 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	12. November 2004
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Ego-Shooter	2005
Out Run 2	Sega	Rennspiel	Oktober 2004
Outlaw Golf 2	Take 2	Sportspiel	Oktober 2004
Painkiller	Dreamcatcher	Action	15. November 2004
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	2005
Punisher, The	THQ	Action	4. Quartal 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	Oktober 2004
Robotech Invasion	Take 2	Action	Oktober 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Scaler	Take 2	Action-Adventure	Oktober 2004
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	2005
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adventure	Oktober 2004
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Spongebob Squarepants: The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Wars Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	Dezember 2004
Star Wars Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Februar 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	4. Quartal 2004
Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	Beat'em-Up	Oktober 2004
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Beat'em-Up	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Sportspiel	Oktober 2004
Tron 2.0: Killer App	Buena Vista	Ego-Shooter	5. Oktober 2004
Ty the Tasmanian Tiger 2	Electronic Arts	Jump'n'Run	28. Oktober 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	25. November 2004
Unreal Championship 2	Midway	Ego-Shooter	2005
Urbz, The: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Vultures	CDV	Action	3. Quartal 2004
WWE Wrestlemania 21	THQ	Sportspiel	Februar 2005
X-Men Legends	Activision	Action	Oktober 2004

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Def Jam Fight for NY	Electronic Arts	Beat'em-Up	7. Oktober 2004
Donkey Konga	Nintendo	Geschicklichkeit	15. Oktober 2004
FIFA Football 2005	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober 2004
Future Tactics: The Uprising	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Große Haie, kleine Fische	Activision	Action	Oktober 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	2005
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Legend of Zelda, The	Nintendo	Action-Adventure	2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	2005
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Activision	Jump'n'Run	April 2005
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Quartal 2004
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	2005
Megaman X Command Mission	Capcom	Action	November 2004
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	2005
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	28. Oktober 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	12. November 2004
Paper Mario 2	Nintendo	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	9. Oktober 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal 2005
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Spongebob Squarepants: The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Fox	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	4. Quartal 2004
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	4. Quartal 2004
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Beat'em-Up	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Sportspiel	Oktober 2004
Ty the Tasmanian Tiger 2	Electronic Arts	Jump'n'Run	28. Oktober 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	25. November 2004
Urbz, The: Sims in the City	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	4. Quartal 2004
X-Men Legends	Activision	Action	Oktober 2004

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Athens 2004	Sony
2.	Spider-Man 2	Activision
3.	Formel Eins 2004	Sony
4.	SingStar	Sony
5.	Champions of Norrath	Ubisoft

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Spider-Man 2	Activision
2.	DTM Race Driver 2	Codemasters
3.	Rainbow Six 3	Ubisoft
4.	Full Spectrum Warrior	THQ
5.	DRIV3R	Atari

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix
2.	Metal Gear Solid: Twin Snakes	Konami
3.	Spider-Man 2	Activision
4.	Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft
5.	Pokémon Colosseum	Nintendo

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
2.	Fire Emblem	Nintendo
3.	NES Classics: Legend of Zelda	Nintendo
4.	Donkey Kong Country 2	Nintendo
5.	NES Classics: Super Mario Bros.	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

Japan	Spielename	Hersteller	System:
1.	Paper Mario 2	Nintendo	NGC
2.	Tenchu Kurenai	From	PS2
3.	Boktai 2	Konami	GBA
4.	Naruto RPG: Will of S. Fire	Tomy	GBA
5.	Full Metal Alechemist	Bandai	GBA
6.	Gradius V	Konami	PS2
7.	Digital Devil Saga	Atlus	PS2
8.	Street Fighter 3 3rd Strike	Capcom	PS2
9.	Saru battle: Gacha M.S.	Sony	PS2
10.	Donkey Konga 2	Nintendo	NGC

USA	Spielename	Hersteller	System:
1.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
2.	ESPN NFL 2K5	Sega	PS2, Xbox, NGC
3.	NCAA Football 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
4.	Spider-Man 2	Activision	PS2, Xbox, NGC
5.	Tales of Symphonia	Namco	NGC
6.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	GBA
7.	Rainbow Six 3: Black A.	Ubisoft	Xbox
8.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
9.	Final Fantasy X-2	Square-Enix	PS2
10.	DRIV3R	Atari	PS2, Xbox

So werten die Experten

Raphael Fiore



spielt zurzeit:

Demon Stone	Playstation 2
King of Fighters: Maximum Impact	Playstation 2
NBA Ballers	Playstation 2

sieht zurzeit: Bad Santa

hört zurzeit: Azad – Der Bozz

Highlight des Monats: Das Leben kann so schön sein – da sich die virtuellen Sportmuffel Ulrich und Thomas in fremden Gefilden austobten, übte Olli mit mir ohne nervige Kommentare der Fußballignoranten fleißig für die "Pro Evolution Soccer 4"-Meisterschaft.

Oliver Schultes

spielt zurzeit:

Burnout 3	Playstation 2
Colin McRae Rally 2005	Xbox
Pro Evolution Soccer 4	Playstation 2

sieht zurzeit: Metallica: Some Kind of Monster

hört zurzeit: Dio – alle möglichen Scheiben

Highlight des Monats: Obwohl ich beim Bungie-Besuch in Seattle den "Halo 2"-Solo-Modus nicht zu Gesicht bekommen habe, war die grandiose Xbox-Live-Session die Reise wert – zumal der Flug dank Reihe-1-Sitz sehr entspannt vonstatten ging.

Ulrich Steppberger



spielt zurzeit:

Burnout 3	Xbox
Out Run 2	Xbox
Wario Ware Inc.	Gamecube

liest zurzeit: Bone (1400-Seiten-Komplettband)

hört zurzeit: Bluemars/Cryosleep (Webstreams)

Highlight des Monats: Für regulären Urlaub blieb (mal wieder) keine Zeit, da kam der Activate-Ausflug nach Barcelona gerade recht: Somit wurde mit Spanien ein weiteres Land erstmals besichtigt, und bei der Rückkehr wartete schon "Burnout 3" zum Test – feine Sache.

Thomas Stuchlik



spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 2005	Xbox
Grand Prix Legends	PC
Space Trader	Palm OS

sieht zurzeit: Louis de Funes – DVD Collection Box No. 1

hört zurzeit: Kraftwerk – Computerwelt

Highlight des Monats: Neben dem lohnenswerten Besuch des imposanten Ubisoft-Studios in Montreal (über 900 Angestellte) war mein erstes Händeschütteln samt Interview mit Spiele-Legende Peter Molyneux fast schon die Erfüllung eines Traums.

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

MULTI MANIAC · IT'S A MAN!AC

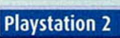


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur



Burnout 3: Takedown



PS2 Normalerweise behält Euer Auto keine bleibenden Schäden – nur beim 'Road Rage' ist nach einigen Unfällen definitiv Schluss.



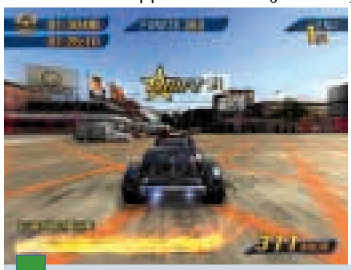
XB Ein kurzer Rechtsruck und schon hängt der Gegner in der Bande.

Angesichts des erfolgreichen 'Render Ware'-Tools kann es sich Criterion Software erlauben, mit den hauseigenen Spielen zu tun, was sie wollen. So erscheint die Vorzeigeraserei "Burnout" nun nach zwei von Acclaim publizierten Teilen über Electronic Arts, dem man sich inzwischen gleich komplett anschloss. Wer angesichts EAs Rufs fürchtet, aus "Burnout 3" würde ein weiteres im Akkord zusammengeschustertes Fließbandprodukt, der kann für den aktuellen Teil beruhigt werden: Hier hatte nur Criterion die Finger im Spiel.

Als Untertitel wurde das griffige Wort "Takedown" gewählt, was auch gleich den neuen Schwerpunkt versinnbildlicht: Gewöhnliches Vollgasrasen steht nämlich nicht mehr im Mittelpunkt, jetzt ist eine überaus aggressive Fahrweise angesagt. Bei der groß angelegten Welttour beweist Ihr Euer Können auf 18 Rundkursen und Etappenstrecken (jeweils in beiden Richtungen befahrbar), die auf Nordamerika, Zentraleuropa und den fernen Osten aufgeteilt sind. Im 'Crash Nav'-Menü werden Euch die verfügbaren Ereignisse angezeigt, bei dem Ihr in der Regel mindestens eine Bronzemedaille braucht, um weitere Wettbewerbe und die meisten der über 60 Vehikel freizuschalten. Am normalsten geht's noch im Zeitrennen zu: Hier geht Ihr alleine an den Start und müsst eine vorgegebene Zeit unterbieten. Wie bei den Vorgängern tummelt sich wieder jede Menge Zivilverkehr auf der Straße: Direkten Blechkontakt solltet Ihr vermeiden, stattdessen sammelt Ihr durch gewagte Fahrt auf der entgegenkommenden Fahrbahnseite, schicke Drifts und knappe Überholvorgänge Vorrat für Euren Turbo-Boost.



XB Bei den asiatischen Rennen heißt es umdenken: Hier gilt nämlich im Gegensatz zu den anderen beiden Kontinenten Linksverkehr. Auch von den ansehnlichen Lackspiegelungen der bunten Umgebung solltet Ihr Euch besser nicht ablenken lassen.

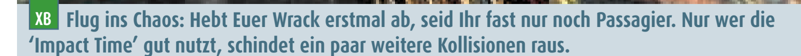


XB In der Spezialklasse schaltet Ihr ungewöhnliche Vehikel wie klassische Hot Rods (links) oder Formel-1-Imitate (rechts) frei.

Rempeln beim Rasen

Anders sieht es in den weiteren Wettbewerben aus: Egal ob Duell gegen einen Rivalen, Rennen im Sechserfeld, Eliminator (der letzte jeder Runde fliegt raus), Road Rage (sammelt gegnerische 'Abschüsse') oder Grand-Prix-Serie, hier gehören fiese Rempler zum Programm. Sorgt Ihr nämlich dafür, dass Eure Konkurrenten durch einen strategisch günstigen Schubser z.B. gegen eine Mauer knallen oder mit einem anderen Auto kollidieren, gibt's satte Belohnungen: Eure Boostleiste wird nicht nur auf einen Schlag gefüllt, sondern bekommt ein weiteres Segment dazu – bis zur vierfachen Länge ist das möglich. Doch aufgepasst, Eure Widersacher beherrschen dieses Spielchen natürlich auch: Provozieren sie einen Crash





XB Flug ins Chaos: Hebt Euer Wrack erstmal ab, seid Ihr fast nur noch Passagier. Nur wer die 'Impact Time' gut nutzt, schindet ein paar weitere Kollisionen raus.

XB Bei manchen Strecken saust Ihr kurzzeitig durch ungeteertes Gelände.



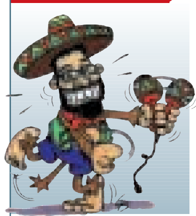
PS2 Auf Crash-Kreuzungen solltet Ihr nicht alle Extras aufklauben: Bonusgeld ist gut, der 'Heartbreaker' dagegen kostet Euch Punkte.

von Euch, verliert Ihr wertvolle Zeit, der Turbo schrumpft wieder und Ihr seht das Ergebnis der folgenreichen Aktion in Zeitlupe mitsamt neckischer Schadenscombo-Anzeige am unteren Bildrand. Diese Zurschaustellung könnt Ihr mit etwas Glück aber zur teilweisen Wiedergutmachung nutzen: Per Knopfdruck schaltet Ihr den 'Aftertouch' ein, mit dem sich die Flugbahn des Wracks leicht beeinflussen lässt – reißt Ihr dadurch einen Rivalen mit ins Unglück, gibt's erneut Turboladung. Für jede Aktion sammelt Ihr Fahrerpunkte, mit denen Ihr eine Reihe an Prädikaten und spezielle Vehikel freischaltet.

Zerstören ohne Reue

Neben den Rennen spielt der im Vorgänger eingeführte 'Crash'-Modus eine wichtige Rolle: Auf 100 Kreuzungen und Abschnitten ist es Euer einziges Ziel, einen möglichst spektakulären Massenunfall zu produzieren. Damit das noch eindrucksvoller gelingt, hat Criterion einige Extras eingebaut: So stehen nun regelmäßig Rampen herum, über die Ihr brettern könnt, während aufsammelbare Extras Bonuspunkte und Dauerturbo bringen. Habt Ihr eine vorgegebene Zahl an Kollisionen ausgelöst, akti-

Ulrich Steppberger



Viel versprochen und alles gehalten: "Burnout 3" schafft es tatsächlich, die vollmundigen Ankündigungen zu erfüllen – optisch übertrumpft die superschnelle Raserei wirklich alles bisher Dagewesene. Besonders die PS2-Version lässt die versammelte Konkurrenz blass aussehen: Mit Details vollgestopfe Umgebungen, zahllose tadellos modellierte Fahrzeuge auf dem Bildschirm und überaus eindrucksvolle wie realistische Crash-Deformationen – das alles in einem Höllentempo und ohne jegliche Ruckler. Im direkten Vergleich wird sogar die ebenfalls famos aussehende Xbox-Fassung dank dezent krachigeren Lichteffekten übertrumpft. Auch spielerisch stimmt praktisch alles: Die extrem arcadelastige Flitzerei sorgt durch die aggressive Fahrweise mitsamt rüder Rempeleien sofort für Laune, beim unterhaltsamen Crash-Modus liefern 100 Kreuzungen genug Verschrottungsfutter. Kritikpunkte sind rar gestreut und grenzen mit Ausnahme des ätzenden DJs fast an Pedanterie: Lediglich etwas mehr Lackierungsoptionen bei den Fahrzeugen und eine etwas informativere Menüführung hätte ich mir noch gewünscht. Ansonsten gilt: "Burnout 3" ist absolute Raserpflicht!

XB Jetzt noch das Beste aus dem Crash machen. Aktiviert die 'Impact Time' und hofft, einen Gegner in Zeitlupe zu rammen.



XB Guten Flug: Die Unfälle der abgeschossenen Kontrahenten zu betrachten ist spaßig, lässt sich aber auch abstellen.

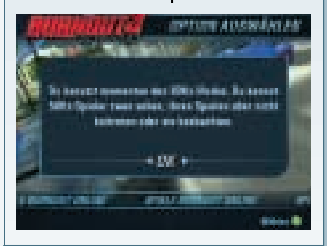
Online-Adrenalin

Criterions ambitionierte Internetpläne

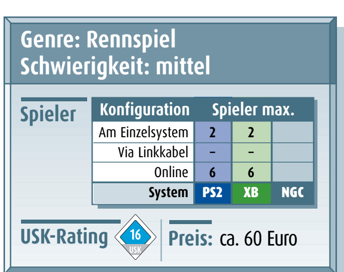
Gab es beim Vorgänger lediglich in der Xbox-Fassung indirekte Online-Unterstützung mittels hochladbarer High-Score-Listen, verfolgt "Burnout 3" höchst anspruchsvolle Pläne: Mit Ausnahme der Eliminationsrunden sollt Ihr sämtliche Renn- und Crashvarianten in gleichbleibender Qualität auch via Xbox Live bzw. Playstation.net mit bis zu fünf menschlichen Konkurrenten spielen können – also inklusive dem sich auf der Straße befindlichen Fremdverkehr!

Wie gut die technische Umsetzung dieses ambitionierten Vorhabens geglückt ist, konnten wir leider mangels funktionierender Server nicht eigenhändig austesten: Angesichts Criterions Perfektionismus-Ansprüche sind wir aber guter Hoffnung, dass alles wie gewünscht funktioniert, andernfalls teilen wir Euch mögliche Probleme in der nächsten Ausgabe mit.

Ein ungewöhnliches Detail konnten wir jedoch feststellen: "Burnout 3" gibt online keine kontinentalen Grenzen vor, dafür wird aber zwischen 50 und 60 Hz strikt getrennt (siehe Bild). Ihr könnt nur mit Leuten rasen, die mit der gleichen Bildfrequenz wie Ihr unterwegs sind – als Grund vermuten wir, dass sonst wohl die Synchronisation des anderen Verkehrs zu kompliziert wäre.







Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	6	6	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

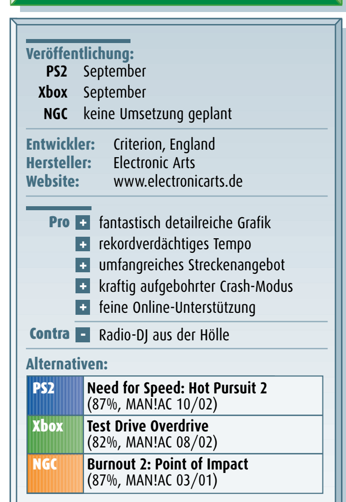


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

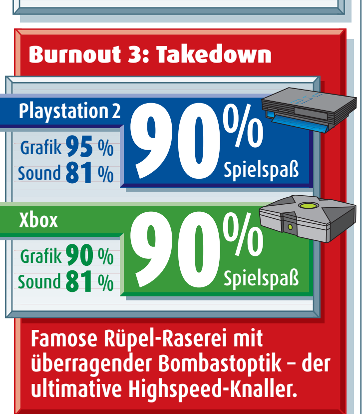
Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
- + fantastisch detailreiche Grafik
- + rekordverdächtiges Tempo
- + umfangreiches Streckenangebot
- + kraftig aufgebohrter Crash-Modus
- + feine Online-Unterstützung

Contra
- – Radio-DJ aus der Hölle

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout 2: Point of Impact (87%, MAN!AC 03/01)



Burnout 3: Takedown

Playstation 2: Grafik 95 % – Sound 81 % – **90 % Spielspaß**

Xbox: Grafik 90 % – Sound 81 % – **90 % Spielspaß**

Famose Rüpel-Raserei mit überragender Bombastoptik – der ultimative Highspeed-Knaller.



PS2 Trügerische Idylle: Die CPU-Kontrahenten halten nichts von Frieden.

PS2 Wer fleißig punktet, spielt sich zahlreiche Autos frei.

XB Habt Ihr im Crash-Modus genug Unheil angerichtet, gibt's zur Belohnung den 'Crashbreaker', der Euer Auto per Knopfdruck nochmal in die Luft jagt.

viert sich der 'Crashbreaker': Per Knopfdruck detoniert Euer Auto, um nochmal zusätzliche Verwüstung zu stiften. Sammelt Ihr ausreichend Schaden, schaltet Ihr besonders gewichtige Karren wie Transporter oder sogar Linienbusse frei.

Doppelt hält besser

Habt Ihr einen Kumpel parat, geht's noch destruktiver zu: Während in den gewöhnlichen Rennen keine großen Änderungen auftreten, dürft Ihr bei Crashes dank Splitscreen auch als Zerstörungsteam oder gegeneinander antreten – bei Letzterem kommt ein fieses Extra dazu, das am Ende den Punktestand kurzerhand umdreht.

Sorgten bei den Vorgängern generische Instrumentalsongs für den musikalischen Hintergrund, schöpft "Burnout 3" aus dem reichhaltigen 'EA Games Trax'-Fundus: 40 mehr oder weniger bekannte Namen, darunter u.a. die Ramones, Ash, Pennywise oder Franz Ferdinand sorgen für eine Mischung aus Rock-, Punk- und Indy-Klängen. Und nach dem "FIFA"-Auftritt der Sportfreunde Stiller darf erneut eine deutsche Band ein Lied beisteuern: Diesmal sind die Donots mit dem zackigen 'Saccharine Smile' an der Reihe. Eingebettet ist das Ganze im Zuge der spieleigenen, virtuellen Radiostation Crash FM in die Quasseleien eines DJ Black Pearl, der nicht wenig an den "You Don't Know Jack"-Moderator auf Drogentrip erinnert. Zum Glück könnt Ihr dem hyperaktiven Dampfplauderer im Menü den Garaus machen, Xbox-Zocker dürfen sich darüber hinaus von ihren eigenen Soundtracks beschallen lassen. *us*

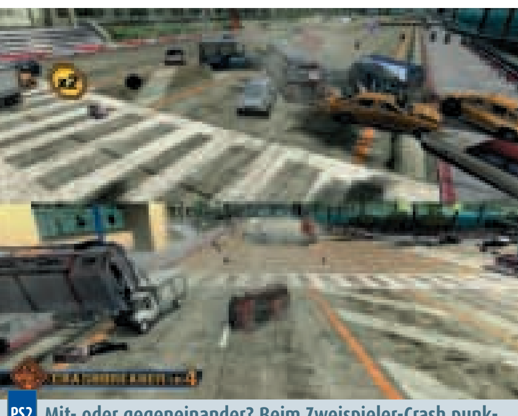
Oliver Schultes



Adrenalin für die Netzhaut: "Burnout 3" auf einem Großbildschirm oder Leinwand lässt sogar Videospiel-Asketen atemlos innehalten. Was bei Criterions Highspeed-Raserei grafisch abgeht, kann ich kaum in Worte fassen – Ihr müsst es einfach selbst erlebt haben! Neben der optisch brillanten Verpackung stimmen auch die Innereien: Ein direktes, dezent an "Ridge Racer" erinnerndes Fahrverhalten, abwechslungsreich gestaltete Strecken und die immer wieder spaßigen Crash-Events animieren zum stundenlangen Dauerzocken. Als Heimkino-Fan bekommt "Burnout 3" von mir ein Extralob in puncto Surround-Sound – selten klangen splitterndes Glas und sich verbeulendes Blech authentischer. Mein Rat: Kaufen, marsch, marsch!

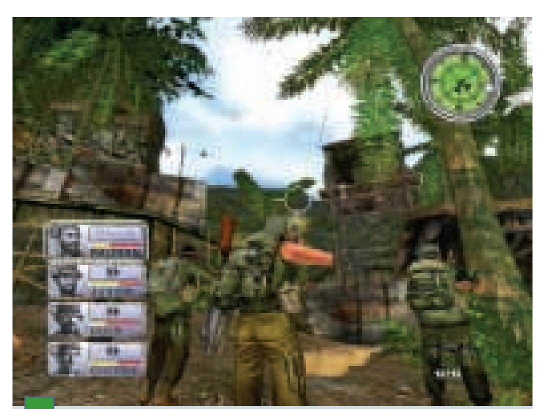


XB Bei Splitscreen-Rennen fallen Wiederholungen und Zeitlupe weg, der Rest spielt sich wie bei Solofahrten.



PS2 Mit- oder gegeneinander? Beim Zweispieler-Crash punktet Ihr entweder als Team oder tretet als Kontrahenten an.

Conflict: Vietnam


XB Achtung vor fiesen Heckenschützen: Zwei, drei Schuss aus dem Sniper-Gewehr legen jeden Soldaten flach.


XB Dir brennt wohl der Stahlhelm: Feindlicher Granatenbeschuss setzt Euch schon mal in Brand.

Während die beiden Vorgänger "Conflict: Desert Storm 1 und 2" den ersten Irak-Krieg als Vorbild für interaktive Schlachten nutzen, verschlägt es Euch in Teil 3 in den vietnamesischen Dschungel.

Vier Freunde sollt Ihr sein

Wie gehabt kommandiert Ihr ein vierköpfiges Soldaten-Team, dessen Mitglieder über verschiedene Stärken und Schwächen verfügen. So versteht sich der eine mehr auf das zielgenaue Granatenwerfen, der andere ist dagegen Meister im Umgang mit dem Maschinengewehr. Allerdings sammelt das Quartett während der 14 Missionen stetig Erfahrungspunkte, die Ihr am Ende eines Levels zur Attributstärkung eines Charakters einsetzen dürft. Folglich bildet Ihr nach Eurem Gusto wahlweise Spezialisten oder Allround-Talente aus.

Inmitten eines Einsatzes wechselt Ihr auf Knopfdruck beliebig zwischen den Soldaten und erteilt ihnen mit simplen Tastenkombinationen Befehle wie 'Vorrücken zur markierten Position', 'Stellung halten' oder 'Behandle den Verwundeten'.

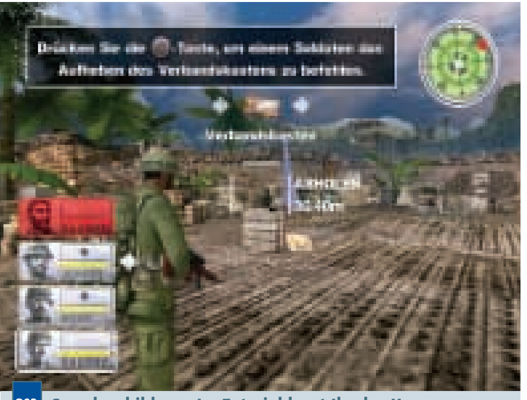
Mit diesem, in einem Tutorial erlernten Werkzeug, geht's ab ins Urwalddickicht. Auf dem Missionsplan stehen u.a. Verteidigungseinsätze, das Stürmen von Vietcong-Basen sowie das Befreien von Geiseln. Dabei stapft Ihr nicht nur vorsichtig durch den Dschungel, ab und an besteigen Eure Soldaten auch Vehikel wie Kanonenboot und Huey-Hubschrauber.

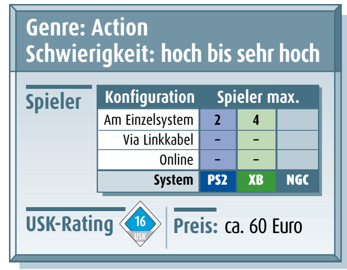
Auf Wunsch dürft Ihr das Abenteuer zu zweit (PS2) oder zu viert (Xbox) im Multiplayer-Modus angehen. In dieser Coop-Variante übernehmen Eure Kumpels die Aufgaben der CPU-Kollegen. Obwohl eine Xbox-Live-Unterstützung fehlt, ist die Microsoft-Fassung die erste Wahl: Hübschere Grafik mit weniger Rucklern und eine Vierspieler-Option verweisen die PS2-Version auf den zweiten Platz. *os*

Oliver Schultes

Grüne Hölle – treffender lässt sich das "Conflict: Vietnam"-Szenario nicht beschreiben. Hinterhältige Sniper-Schützen unsichtbar verschanzt in Baumriesen, überraschende Mörser-Attacken und Stolperfallen aller Orten machen das digitale Überleben zum Spießrutenlauf mit Frustgarantie. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern sorgen Eure Teammitglieder nur selten für Entlastung. Die verwinkelten Urwaldgebiete bieten dafür zu wenig taktische Finessen: Während einer überraschenden Attacke aus dem Hinterhalt ist es nur selten möglich, kontrollierte und sinnvolle Kommandos zu erteilen. So beschränken sich Eure Befehle in der Regel auf 'Feuern aus allen Rohren' oder 'Stellung halten' – strategisches Auskundschaften wird von der massiven Action im Keim erstickt. Wer die taktische Komponente der "Conflict"-Serie bislang als unnötigen Ballast betrachtet hat und knallharte Team-Shooter als Videospiel-Vorspeise sieht, sollte einen Blick auf "Vietnam" werfen. Schließlich stimmen die Zutaten mit stimmungsvoller Optik, authentischer Akustik, spaßigem Mehrspieler-Modus sowie einwandfreier Spielbarkeit.


XB Multiplayer-Vorteil: Auf der Microsoft-Konsole stapft Ihr zu viert durch den Dschungel, im PS2-Pendant lediglich zu zweit.

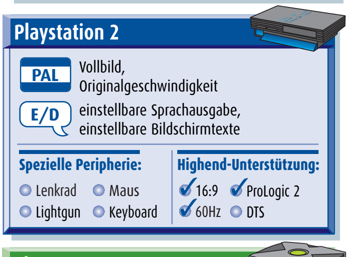

PS2 Grundausbildung: Im Tutorial lernt Ihr das Herumkommandieren Eurer digitalen Kameraden.


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

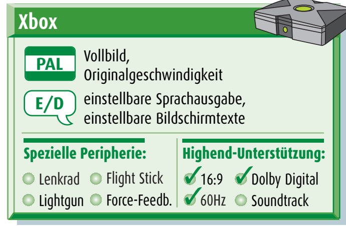
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

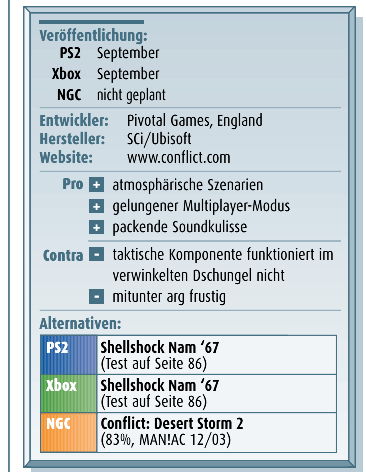
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, ✓ 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC nicht geplant

Entwickler: Pivotal Games, England
Hersteller: SCi/Ubisoft
Website: www.conflict.com

Pro
+ atmosphärische Szenarien
+ gelungener Multiplayer-Modus
+ packende Soundkulisse

Contra
– taktische Komponente funktioniert im verwinkelten Dschungel nicht
– mitunter arg frustig

Alternativen:

PS2	Shellshock Nam '67 (Test auf Seite 86)
Xbox	Shellshock Nam '67 (Test auf Seite 86)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)


Conflict: Vietnam


Playstation 2: Grafik 76 %, Sound 74 % – 71 % Spielspaß
Xbox: Grafik 77 %, Sound 80 % – 73 % Spielspaß

Frustige Dschungel-Action, der die taktische Komponente der Vorgänger schmerzlich abgeht.

Pikmin 2



NGC Die Landezone ist Eure Basis: Hier holt Ihr die Pikmin aus ihren Zwiebelfliegern, pflanzt neue Schützlinge und verstaut Schätze im Raumschiff (rechts unten).

Mit dem völlig neuen Spielprinzip von "Pikmin" überraschte der berühmteste Videospielentwickler aller Zeiten 2002 die Gamecube-Zocker. Jetzt bringt "Mario"-Erfinder Shigeru Miyamoto den Nachfolger mit zahlreichen Verbesserungen: Ihr kennt "Pikmin" noch nicht? Das sind putzige Zwiebelwesen, die Ihr aus dem Boden rupft, zum Rudel zusammen pfeift und anschließend allerlei Arbeiten erledigen lasst. Die putzigen Helfer sind semi-intelligent: Schleudert Ihr sie auf Hindernisse oder Feinde, beginnen sie eigenständig mit Abriss oder Kampf. Gegenstände tragen die Pikmin wie Ameisen im Kollektiv zu Eurer Basis: Um einen Tischglobus zu stemmen, ist die Kraft von 100 Pikmin nötig! Das Teamwork klappt prima: Im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen braucht Ihr also keine speziellen Kommandos wie 'Angriff' oder 'Transport' geben. Treue Begleiter wachsen mit der Zeit heran, bekommen Blatt und Blüte – dann befehligt Ihr besonders starke Truppen. Deren Kopfzahl wird sich laufend vergrößern: Lasst die Pikmin Blumen plündern, dann pflanzen sie mit dem Samen neue Artgenossen. Es gibt aber nicht nur große und kleine Pikmin, sie haben auch noch fünf individuelle Farben: Blaue Pikmin können schwimmen, rote sind feuerfest und die gelben besonders leicht – werft sie Böschungen hoch oder auf Baumstümpfe, die andere Pikmin nicht erreichen! Neu in "Pikmin 2" sind die Farben Lila und Weiß, deren Träger zehnmal stärker sind als ihre Kollegen bzw. Feinde im Kampf vergiften.

NGC Mit vereinten Kräften hämmern die Pikmin Gestrüpp und Steine in Stücke.

NGC Wo geht's weiter? Mit dem Zoom-Radar verschafft Ihr Euch Überblick.



Her mit den Moneten

Die Helden von "Pikmin 2" sind aber nicht die Namensgeber, sondern die Astronauten Olimar und Louie – Ihr steuert sie abwechselnd oder als Duo in Echtzeit. Sie arbeiten als Transportpiloten für die Fluggesellschaft Hocotate Flights, die rote Zahlen schreibt: Wenn nicht bald 10.000 Taler auf dem Tisch liegen, kann sich das Duo einen neuen Job suchen. Zum Glück erinnert sich Olimar an den Schatzplaneten, auf dem er im Vorgänger abgestürzt ist: Dort wimmelt es von Kostbarkeiten wie Batterien, Kronkorken und Aludosen, die sich im All teuer verscherbeln lassen. Leider



NGC Wer hat denn das "Game&Watch"-Handheld weggeworfen? Neben Müll entdeckt Ihr einige Schätze, die Ihr auch im realen Leben gerne finden würdet.

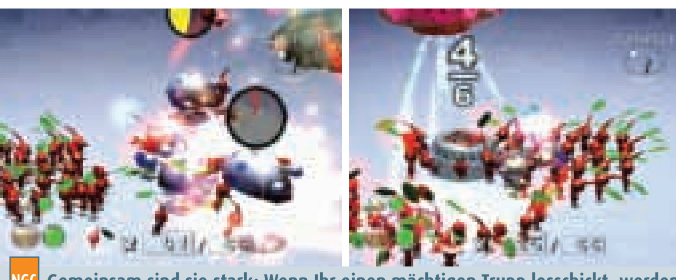


Neuer Müll für den Westen

Umfangreich überarbeitet: Warum Nintendo Grafik lokalisiert und Extras neu versteckt...

Japanische Getränkedosen und andere Wegwerfartikel sind im Westen gänzlich unbekannt, deshalb hat Nintendo "Pikmin 2" nicht nur sprachlich, sondern auch grafisch lokalisiert: Statt der exotischen Dose (Bild links) bergen die Pikmin etwa eine Duracell-Batterie (Bild rechts). So finden sich auch Vitamalz- und 7-UP-Kronkorken unter den Schätzen, die mit klangvollen Namen wie 'Durstlöscheremblem' betitelt werden – da müsst Ihr schon mal schmunzeln. Spielerisch hat Nintendo den Titel nicht angetastet, es gibt aber inhaltliche Veränderungen: Die Japan-Version unterstützt den Card-e-Reader, mit Sammelkarten können die Spieler insgesamt 30 Geheimnisse freischalten – drei zufällige Karten liegen jedem Spiel bei. Das Zubehör ist in Europa aber nicht erhältlich, deshalb werdet Ihr diese Extras nun im Spiel finden – durchstöbert alle Winkel!





NGC Gemeinsam sind sie stark: Wenn Ihr einen mächtigen Trupp losschickt, werden Feinde schneller überwältigt und Fundstücke flotter transportiert.



NGC Belohnung für große Siege: Besonders wertvolle Schätze werden von mächtigen Kriechtieren bewacht, für die Ihr Eure komplette Truppe zusammentrommelt.

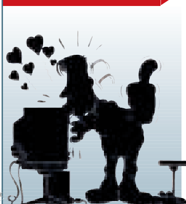
können die Winzhelden nicht mal eine Briefmarke stemmen, aber mit der kollektiven Kraft der Pikmin schleppen sie die Schätze ins Raumschiff.

Der Schatzplanet

Ihr landet in vier natürlichen Arealen, die klimatisch den vier Jahreszeiten entsprechen: Sonnenwald und Schneelandschaft bestehen aus zahlreichen Abschnitten und unterirdischen Höhlen, die Ihr oftmals nur mit bestimmten Pikmin erreicht. Deshalb besucht Ihr sie in individueller Reihenfolge: Habt Ihr Eure Mannschaft mit neuartigen Pikmin bereichert, lassen sich in älteren Abschnitten weitere Schätze bergen. So braucht Ihr etwa blaue Pikmin, um einen Bach zu durchschwimmen und das andere Ufer zu erforschen.

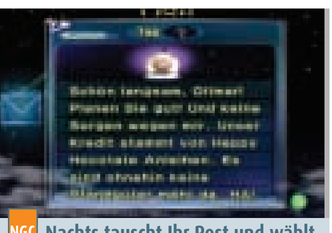
Auf unsicherem Terrain müsst Ihr nicht alle Eure Schützlinge riskieren: Ihr bunkert die Pflanzenwesen im Raumschiff und erstellt für jeden Einsatz eine individuelle Truppe. Zwischen Landezone und Schätzen lauern nämlich tödliche Gefahren und Hindernisse: Riesenkäfer und Rollmöpse schnappen nach Helden und Helfern, Flammensäulen und Giftpflanzen bedrohen Euer Leben und zu allem Unglück versperren auch noch Wurzeln und Felsen den Weg. Teilt die Kräfte Eurer Schützlinge ein und holt regelmäßig die Verstärkung am Raumschiff ab!

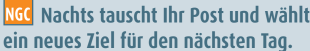
Oliver Ehrle



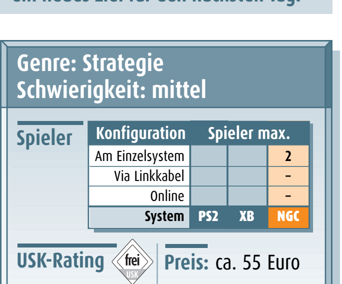
Kann man ein geniales Spiel überhaupt verbessern? "Pikmin" begeisterte bereits mit kniffligen Aufgaben und zahlreichen Lösungswegen, aufgrund des 30-Tage-Limits war aber Eile geboten. Jetzt dürft Ihr Euch ohne Zeitdruck auf dem Schatzplaneten tummeln und gründlicher suchen: Das ist auch nötig, denn mit den neuen Pikmin, Säften und dem zweiten Held ist das Abenteuer komplexer und kniffliger – das bezahlen einige Pikmin mit ihrem Leben! Egal, wenn Euer Rudel schrumpft, legt Ihr einfach einen Erntetag ein. Ein genialer Einfall sind die Höhlen, die mehr Abwechslung ins Spiel bringen: Hier will jeder Schritt genau geplant sein, vorsichtige Spieler können auch erstmal einen kleinen Spähtrupp vorschicken. Klasse ist auch der Zweispieler-Modus, in dem Ihr Coop-Rätsel löst und Euch duelliert. Insgesamt sind die vielen Verbesserungen klein, aber fein: Am Spielprinzip hat Nintendo nichts verändert, es gibt nur mehr Facetten zu beachten. Das gilt auch für die Grafik, die Nintendo landschaftlich mit mehr Gewächsen und Spiegeleffekten schmückt. Erwartet also keine Innovationen, sondern einen liebevoll verfeinerten Nachfolger.







NGC Nachts tauscht Ihr Post und wählt ein neues Ziel für den nächsten Tag.

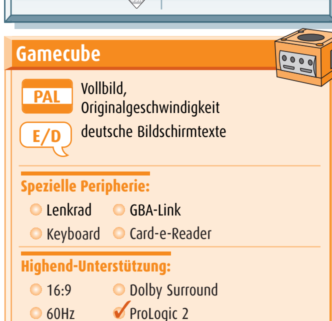


Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem			2
Via Linkkabel			–
Online			–

USK-Rating frei — Preis: ca. 55 Euro

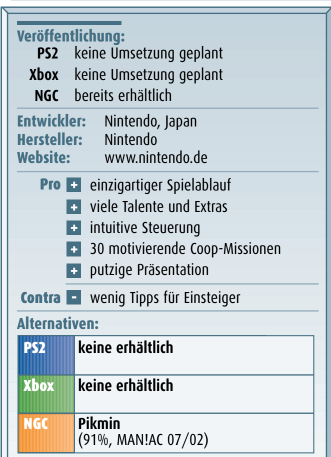


Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ einzigartiger Spielablauf
+ viele Talente und Extras
+ intuitive Steuerung
+ 30 motivierende Coop-Missionen
+ putzige Präsentation

Contra
- wenig Tipps für Einsteiger

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	Pikmin (91%, MAN!AC 07/02)



Pikmin 2

Gamecube
Grafik 85 %
Sound 76 %
91 % Spielspaß

Toller Nachfolger: Miyamoto verfeinert den Taktik-Hit mit neuen Pikmin und Höhlen!



NGC Viele Feinde sind zig mal größer als Helden und Pikmin: Mit dem mächtigen Maul schnappt die Pflanze nach Euren Schützlingen – stört sie mit dem Kraftsaft!





NGC Papiertüte im Weg: Um sie zu plätten, braucht Ihr Pikmin-Gewicht!

Tage und unter Tage

Ihr spielt das Abenteuer in Tagen: Wenn die Sonne am oberen Bildschirmrand von links nach rechts gewandert ist, müssen alle Pikmin wieder im Raumschiff sein – Nachzügler sind der Kälte ausgeliefert, verkümmern also. Am nächsten Tag sind alle besiegten Feinde wieder auf den Beinen, bis die zahlreichen Missionen also innerhalb dieses Zeitlimits ab! Im Gegensatz zum Vorgänger existiert aber kein Tagelimit, Ihr könnt ohne schlechtes Gewissen die Welten in aller Ruhe erkunden.

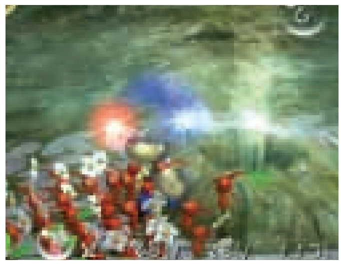
Die wandernde Sonne sitzt Euch nur auf der Oberfläche im Nacken, in den Höhlen gibt's kein Zeitlimit: Diese Unterlevels mit mehreren Ebenen steigt Ihr nach unten, nur durch den Ausgang kommt Ihr wieder an die Oberfläche. Hier findet Ihr keine Samen, Euer Trupp muss sich ohne Verstärkung durchbeißen. Wenn Pikmin in Kämpfen oder Fallen ableben, könnt Ihr manche Schätze nicht mehr zur lokalen Sammelstelle transportieren – dann müsst Ihr die Höhle erneut durchkämmen.



NGC Jetzt wird abgerechnet: Für jeden Schatz kassiert Ihr abends Taler.

Sammeltaktik

"Pikmin 2" fordert aber mehr von Euch, als nur Pikmin zu sammeln und aufs passende Ziel zu werfen: So rollen sich manche Gegner nach ein paar Pikmin-Hieben zusammen und poltern wütend durch die Arena – das müsst Ihr vorhersehen und die Schützlinge im korrekten Augenblick zurückpfeifen, sonst werden sie geplättet. An anderer Stelle braucht Ihr die Kräfte verschiedenfarbiger Pikmin, aber auf den Wegen dorthin drohen Lava und Wasser: In dieser prekären Lage müssen sich Olimar und Louie trennen, um die individuell talentierten Helfer auf verschiedenen Pfaden zum Ziel zu führen. Neben Schätzen und Samen sammelt Ihr außerdem Beeren, die im Raumschiff zu Saft gepresst werden: Ihr verfüttert ihn etwa bei Obermotzschlachten an Eure Schützlinge, damit sie mutiger und schneller kämpfen. *oe*





NGC In den Höhlen (oben) gibt's keine Pikmin-Schiffe, nur Schatzcontainer.



NGC Ihr dürft die Kamera jederzeit drehen und zoomen, um Euch optimalen Überblick zu verschaffen: Verliert im Gewusel aber nicht die Helden aus den Augen!

MEDIA GAMES BERLIN

Alt-Tegel 11 Plz.:13507

Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau — U6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

Wir freuen uns auf Ihren Besuch. Unsere Ladenöffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr

+++24Std. Lieferung | Kostenlose Preislisten | Alle Neuerscheinungen +++

Sommerloch? Kennen wir nicht!

PlayStation 2

Titel	Gebrauchtpreis
Alone in the Dark 4	9,95€
Die Sims	22,95€
Dynasty Tactics 2	19,95€
Herr der Ringe: 2 T	19,95€
Enter the Matrix	14,95€
FIFA Football 2003	14,95€
Dragon Ball Budokai	19,95€
Formel Eins 2001	9,95€
Guilty Gear X2	29,95€
G1 Jocky 3	19,95€
Ghost Hunter	19,95€
J Moseley Mad Trix	9,95€
Half-Life dt	9,95€
Legend of Excalibur	9,95€
Mission Impossible	9,95€
Metal Gear Solid 2	9,95€
Naval Ops Warship	19,95€
Prince of Persia	19,95€
Splinter Cell	19,95€
The Great Escape	9,95€
Turok Evolution	9,95€
True Crime	24,95€
Zone of the Enders 2	19,95€

ATHENS 2004 NEU 49,95€



Formel 1 2004 NEU 49,95€

Konsolen

Game Cube
Neu incl. MC 79,95€
Gebr. incl. MC 69,95€

Playstation 2
Neu incl. Spiel 159,95€
Gebr. incl. Spiel 139,95€

Der orginal riesen Pad von Micosoft X-Box NEU für 39,95 €



X-Box
Neu incl. 2 Big Ben XS Pads 159,95€

Nintendo 64
Gebr. incl. Spiel 29,95€

PC CD-ROM / DVD

Titel	Neupreis
Apocalyptica	5,95€
Casino Inc.	5,95€
Metal Gear Solid 2	12,95€
Pro Evolution Soccer 3	12,95€
Perimeter	19,95€
Silent Hill 3	9,95€
Tropico 2 Special Edi.	19,95€
Knights of the old Republic	29,95€
Sacred komplett dt.	29,95€
Radsport Manager 03-04	19,95€

Call of Duty NEU 29,95€

Weiterhin sind viele aktuelle Spiele auf Anfrage erhältlich

Nintendo GameCube

Titel	Gebrauchtpreis
Mystic Heros	19,95€
Star Wars Rouge L	19,95€
Ikaruga NEU	29,95€
Eternal Darkness	22,95€
Wave Race	14,95€
Resident Evil	24,95€
Sonic Mega Col. NEU	29,95€
Mario Kart Neu	39,95€
Monopoly Party NEU	24,95€

NEU 49,95€ Zelda Classic Serie 4 Spiele

Game Boy Advance

Titel	Neupreis
Chessmaster	29,95€
Herr der Ringe 2T	24,95€
Metriod Fusion	19,95€
Simpsons Road R.	19,95€
Zelda:A Link to the P.	39,95€
Golden Sun 2	29,95€
Breath of Fire 2	49,95€
CT: Special Force	29,95€
Guilty Gear	29,95€

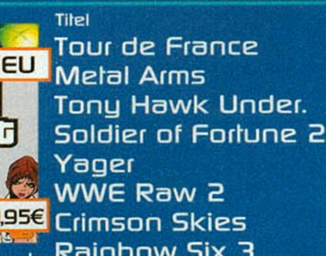
Gamecube Gameboy Player



NEU 44,95€

XBOX

Titel	Gebrauchtpreis
Confict Desertstorm2	19,95€
Magic Battleground	24,95€
Dynasty Warrior 3	22,95€
Fluch der Karibik	19,95€
JB:Alles oder Nichts	29,95€
Mafia	24,95€
Mission Impossible	19,95€
Midway Acarde Tre.	24,95€
Metal Gear Solid 2	19,95€



GTA Doublepack GTA 3 + Vice City

Ausserdem führen wir auch DC-Spiele

Titel	NEUpreis
Tour de France	29,95€
Metal Arms	24,95€
Tony Hawk Under.	29,95€
Soldier of Fortune 2	29,95€
Yager	19,95€
WWE Raw 2	34,95€
Crimson Skies	27,95€
Rainbow Six 3	29,95€
Moto GP2	19,95€

Wir führen ein großes Angebot von neuen und gebrauchten Spielen!

Porto

Versand ausschliesslich per Nachnahme. Porto beträgt 4,50 € zzgl. 2 € Nachnahme. Ab Bestellwert von 100 €, Portofrei.




Wir führen ausserdem UK-Versionen für alle Systeme

Bestell-Hotline: 030/43776555

















Bestellung auch per Mail und schriftlich möglich!!! E-Mailadresse:info@media-games.net

Second Sight


XB Vorsicht: Elite-Soldaten verfügen über Schild-Technologie.



XB Auf der Flucht in der Gegenwart lauert Euch ein ganzes Agentenrudel auf: Nutzt die höhere Position und erledigt möglichst viele bevor Ihr hinabsteigt.



XB Glück für Euch: Diese ballerwütigen Typen bevorzugen den Angriff aus der Halbdistanz – oft versuchen Feinde aber Eure Deckung auszuhebeln.

Früher als gedacht bescheren uns Free Radical Design und Codemasters das mysteriös angehauchte Action-Adventure "Second Sight": Genau wie der Spieler tappt auch Protagonist John Vattic am Anfang im Dunklen und weiß nicht, wie ihm geschieht. Wie kommt er in einem körperlich so ramponierten Zustand in die Sicherheitsverwahrung einer Krankenstation? Und was hat es mit den seltsamen paranormalen Kräften auf sich, mit denen er plötzlich gesegnet ist?

Ihr schaut John bei seinem Ausbruchsversuch und dem Rest der 17 Levels wahlweise über die Schulter oder nutzt eine "Resident Evil"-ähnliche Kamera, die mit fixierten Perspektiven arbeitet – spielerfreundlich lässt sich die Einstellung jederzeit sofort per Knopfdruck wechseln.

Alles Kopfsache

Anfangs tappt Ihr noch unbewaffnet und relativ wehrlos durch die Gegend, bald finden sich aber immer mehr mentale Fähigkeiten in Eurem Repertoire (siehe Kasten). Damit setzt Ihr Euch meistens effizient zur Wehr, doch auch mehr in der normalen Welt verankerte Aktivitäten sind nicht zu verachten: Im besten Solid-Snake-Stil presst Ihr Euch an Wände und spitzelt vorsichtig um die Ecke oder versteckt Euch in Schränken, bis ein ausgelöster Alarm wieder abgeblasen wird. Damit Ihr nicht stets mit Handkante oder Hirnrinde Gegner attackieren müsst, habt Ihr nach ein paar Levels als Mindestausrüstung eine handliche Betäubungspistole mit unendlich Munition im Inventar. Alternativ mopst Ihr gefällten Feinden die Wummen und verwendet wuchtigere Bleispritzen wie Schrotflinten und Maschinenpistolen gegen sie – dank automatischer Zielerfassung mit alternativer Feinjustierung entkommen Bösewiche ihrem Schicksal nur selten.

Zwischendurch befallen John plötzliche Kopfschmerzen und versetzen ihn in Flashbacks zu einer sechs Monate früher stattgefundenen Army-Mission in Sibirien. Dort agiert Ihr mit einem

▪ ▪ ▪ Die Kraft des Geistes ▪ ▪ ▪
John Vattics mentale Kräfte

Im Lauf des Spiels gebietet John Vattic über sechs paranormale Fähigkeiten. Die letzte davon setzt Ihr nicht selber ein, spielt aber eine wichtige Rolle gegen Ende der Story und wird von uns deshalb auch nicht verraten. Über die anderen verfügt Ihr in jeweils zwei Varianten, die Euch in zahlreichen Situationen hilfreiche Dienste leisten.

Telekinese: Auf Knopfdruck greift Ihr mental Objekte und könnt sie durch die Luft schweben lassen bzw. ihre elektrischen Funktionen durcheinander bringen. Später stemmt Ihr auch schwere Brocken wie gegnerische Soldaten.

Heilung: Erste-Hilfe-Pakete habt Ihr nicht nötig, denn damit frischt Ihr Eure Lebensenergie jederzeit wieder auf. Später könnt Ihr diese nützliche Kraft auch bei anderen Personen einsetzen, was teilweise dringend benötigt wird.

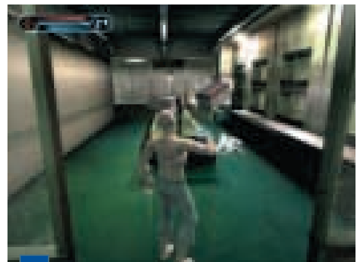
Psi-Angriff: Anvisierte Feinde haut Ihr mit Hilfe geballter psychischer Energiebälle aus den Latschen – allerdings braucht Ihr nach zwei Würfen eine Pause. Noch effizienter wirkt der Impuls, mit dem Ihr alles in der Umgebung umfegt.

Verwirrung: Damit beeinflusst Ihr die Wahrnehmung von Feinden, um Euch unentdeckt an ihnen vorbei zu schleichen – mit technischen Geräten klappt das natürlich nicht. Alternativ kontaktet Ihr telepathiebegabte Personen und animiert sie zur Zusammenarbeit.

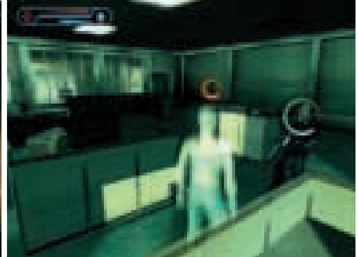
Projektion: Durch Konzentration trennt Ihr Euer astrales Ich vom Körper und schickt es zur Erforschung und Aktivierung von Schaltern voraus. Nach dem Upgrade übernehmt Ihr auf Knopfdruck andere Personen und agiert mit ihrer sterblichen Hülle.



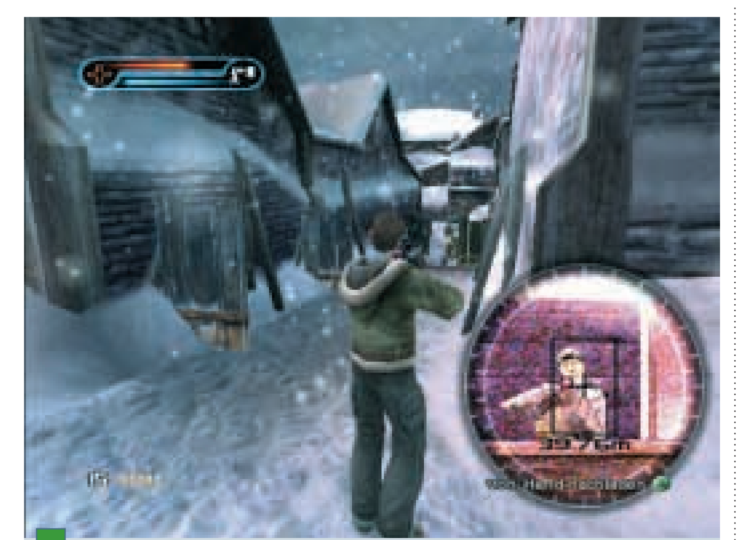
PS2 Um das Geheimnis zu ergründen, müsst Ihr diese Dame aus der Irrenanstalt befreien – leider ist sie (noch) verwirrt und braucht deshalb besonders viel Schutz.







PS2 John Vattic kennt sich zwar mit Wummen aus, muss aber oft auf seine Psi-Kräfte zurückgreifen: Bewegt Gegenstände mittels Telekinese (links), werft Plasmaprojektile auf Feinde (Mitte) oder schleicht Euch unerkannt an Gegnern vorbei (rechts).



XB Einfach, aber ungemein effektiv: Dank eingeblendetem Sniper-Zoom greift Ihr den verschanzten Schützen an, seht aber auch seine Kollegen hinter den Latten.

Team Soldaten und stapft (anfangs) noch gänzlich arglos ohne jegliche Psi-Fähigkeiten durch den Schnee. Hier seid Ihr von Beginn an mit einem speziellen Sniper-Gewehr ausgestattet, das Euch dank eines pfiffigen Einfalls gute Dienste leistet: Nehmt Ihr nämlich einen entfernten Feind ins Visier, nimmt der Blick durch das



NGC Beim ersten Flashback lernt Ihr alles über den Schusswaffengebrauch.

Zoom-Visier nicht den ganzen Bildschirm ein. Stattdessen wird die Ansicht im Eck rechts unten eingeklinkt und ermöglicht es Euch so, gleichzeitig einen sauberen Kopfschuss anzusetzen, ohne dabei die nähere Umgebung aus den Augen zu verlieren.

Spiel mit der Zeit

Durch den ständigen Wechsel zwischen den beiden Zeiten kommt Ihr nach und nach den Rätseln um Euren eigenen Zustand, dem Verbleib Eurer Armee-Kollegen und einer monströsen Verschwörung auf die Spur. Bald geht es nicht mehr nur darum, selbst mit heiler Haut aus dem Geschehen heraus zu kommen, Ihr müsst auch (fast) im Alleingang eine große Gefahr für den Weltfrieden abwenden.

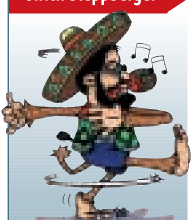


XB Gute Idee: Schaltet an Computern die Überwachungskameras aus.

So schlagt Ihr Euch u.a. auf der Flucht vor wortkargen Agenten durch Hochhausschluchten und müsst Euch in einen Gang-Krieg einmischen, einer in die Irrenanstalt verfrachteten Kollegin zur Flucht verhelfen und in ein sibirisches Labor eindringen.

In der Regel braucht Ihr zum erfolgreichen Vorankommen eine gesunde Mischung aus physischen und psychischen Aktionen: Wenn ein Trupp russischer Soldaten auf Euch losstürmt, lasst Ihr am besten die Waffen sprechen. Überwachungskameras setzt Ihr dagegen besser mit Telekinese außer Betrieb (oder schaltet sie via Computer-Terminal ab), um eine Entdeckung und damit eine anrückende Gegnerschar zu verhindern. Aber denkt daran: Nicht alles ist tatsächlich so, wie es scheint... denn erst ganz am Schluss lernt Ihr die überraschende Wahrheit kennen. *us*

Ulrich Steppberger



Das erste Nicht-"Timesplitters" von Free Radcial macht sich sehr gut: Lasst Euch von der vermeintlichen Ähnlichkeit mit "Psi-Ops" nicht irritieren, denn trotz hier wie dort vorhandener paranormaler Fähigkeiten spielt sich "Second Sight" deutlich anders. Hier steht der Adventure-Aspekt deutlicher im Vordergrund, auch wenn zünftige Action nicht zu kurz kommt. Ein besonders dickes Plus ist die intelligente Story, die gelungen mit Klischees spielt und dank ein paar handfester Überraschungen kräftig motiviert. Besonders angetan haben es mir der feine Sniper-Ansatz, der besonders die ballerlastigen Sibirien-Abschnitte veredelt sowie die durchdachten Psi-Kräfte, deren Potenzial allerdings nur bedingt angekratzt wird. Einige Fähigkeiten benötigt Ihr kaum oder nur ganz selten, zudem hätte hier der Kontrolle ein Tick mehr Feintuning nicht geschadet. Erstaunlicherweise erreicht auch die "Timesplitters"-inspirierte Optik nicht das erwartete Niveau und kommt sogar gelegentlich ins Stottern. Trotzdem steckt sehr viel in "Second Sight" und die Vorteile überwiegen klar die Kritikpunkte – John Vattics Abenteuer ist auf jeden Fall einen Blick wert.



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

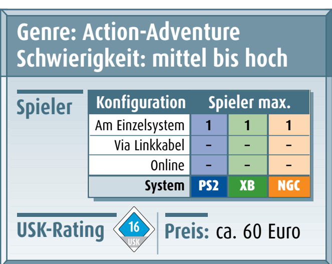
Entwickler: Free Radical, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.de

Pro
+ klug durchdachte Waffensteuerung
+ fesselnde Story mit Überraschungen
+ motivierende Levelstruktur
+ interessante Umsetzung der Psi-Kräfte,...

Contra
– ..die aber teils wenig genutzt werden
– grafisch etwas bieder

Alternativen:

PS2	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (Test auf Seite 94)
Xbox	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (Test auf Seite 94)
NGC	Splinter Cell Pandora Tomorrow (90%, MAN!AC 08/04)

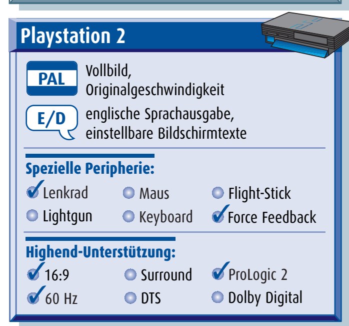


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro



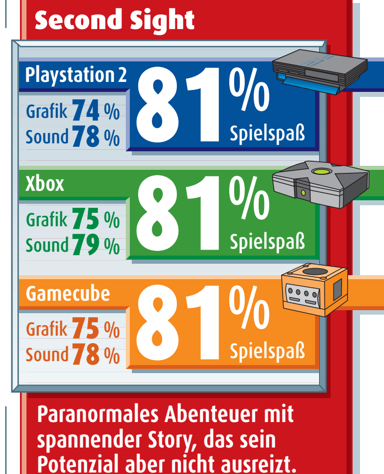
Playstation 2
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, ✓ Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Xbox
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack



Gamecube
PAL kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2



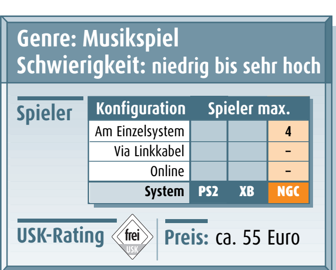
Second Sight

Playstation 2: Grafik 74 %, Sound 78 % – 81 % Spielspaß
Xbox: Grafik 75 %, Sound 79 % – 81 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 75 %, Sound 78 % – 81 % Spielspaß

Paranormales Abenteuer mit spannender Story, das sein Potenzial aber nicht ausreizt.

Donkey Konga


NGC Bestes Minispiel: Das einzeln oder zu zweit absolvierbare Jonglieren.

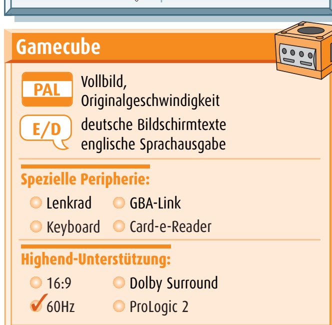


Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — **Preis:** ca. 55 Euro

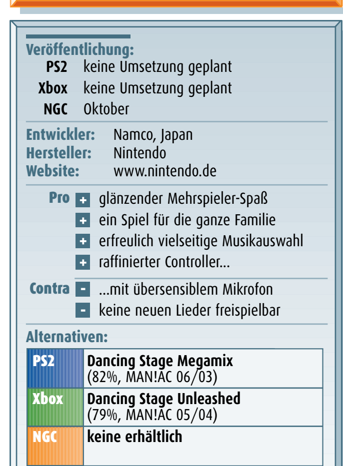


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte, englische Sprachausgabe

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: Oktober

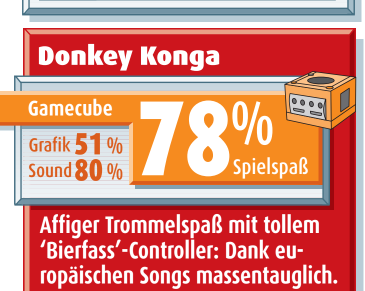
Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ glänzender Mehrspieler-Spaß
+ ein Spiel für die ganze Familie
+ erfreulich vielseitige Musikauswahl
+ raffinierter Controller...

Contra
- ...mit übersensiblem Mikrofon
- keine neuen Lieder freispielbar

Alternativen:

PS2	Dancing Stage Megamix (82%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Dancing Stage Unleashed (79%, MAN!AC 05/04)
NGC	keine erhältlich



Donkey Konga

Gamecube — Grafik 51 % — Sound 80 % — **78 %** Spielspaß

Affiger Trommelspaß mit tollem 'Bierfass'-Controller: Dank europäischen Songs massentauglich.



NGC Ertrommelt mit Eurem Primaten haufenweise Münzen. Mit diesen kauft Ihr Soundeffekte, drei Minispiele und die Songs im 'Gorilla'-Schwierigkeitsgrad.

Lausebengel Diddy und Donkey Kong lieben die Musik. Die Gorillas haben den Rhythmus im Blut und freuen sich deswegen diebisch, als Namco und Nintendo der Affenbande ein 'Taruconga' (Taru steht übrigens für Fass) schenken. Deshalb versammelt sich eine Gruppe Primaten und beginnt mit der affigen Party. Im Gegensatz zur japanischen Version mit für Europäer arg skurril klingenden Japano-Pop passte Namco die Lieder dem hiesigen Geschmack an – eine Auswahl der Songliste erspäht Ihr im Kasten.

Trommelwirbel

Conga-Virtuosen stellen das exotische Musikinstrument im Schneidersitz auf ihren Schoß und hämmern im Takt drauflos. Als Einzelspieler beschäftigt sich Donkey Kong mit vier verschiedenen Symbolen: Bei einem gelben Halbkreis hämmert Ihr flink auf die linke Trommel. Dasselbe macht Ihr mit dem rechten Fass, sobald das rote Gegenstück auftaucht. Ein pinker Kreis verlangt getimtes Schlagen aufs komplette 'Taruconga' und bei einem blau-weißen Stern klatscht Ihr schließlich in die Hände – sammelt möglichst viele 'Prima', damit Euer Musikus goldenen 'DK'-Status erhält. Zudem treiben Euch extralange Kombinationen der vier Symbole an die Leistungsgrenze – drescht so oft wie möglich auf den Controller für besonders viele Goldmünzen. Denn auch bei "Donkey Konga" gilt: Ohne Moos nix los! Verfügt Donkey Kong jedoch über Bares, kauft er sich neue Soundeffekte sowie die bereits bekannten Lieder für die anspruchsvolle 'Gorilla'-Schwierigkeitsstufe. Auch drei Minispiele erhaltet Ihr zum günstigen Preis: Hangelt danach an Lianen hoch, haut King Krool in einem 'Whack a Mole'-Verschnitt die Krone vom Latz oder jongliert Bananen. In den Zwei- respektive Vierspieler-Modi vertreiben sich Trommelliebhaber die Zeit mit Jam-Sessions, kooperieren als Team in einem Ausdauertraining oder fordern sich zu einem Punkteduell heraus. Letzteres wird noch mit dem 'Pow'-Symbol (alle Punkte des Gegners fallen weg) und der Mariolotterie aufgepeppt. *rf*


NGC Verwechselt den kreativen Fasskontroller nicht mit zwei Bierkrügen!


NGC Dreimal Mario bitte: Dadurch sackt Ihr im direkten Duell massig Punkte.


NGC Vierspieler-Modus: Wegen fehlender Geldsammelei dezent unspannend.

Raphael Fiore

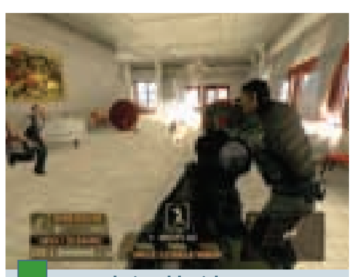
Toller Affenspaß mit pfiffigem Controller: Das wichtigste vorneweg – das hochgradig einsteigerfreundliche Spielprinzip begeistert Videospieler genauso wie Leute, die mit virtueller Daddelei normalerweise gar nichts anfangen können. Zudem eignet sich "Donkey Konga" für jede Altersgruppe und die kernigen, mit weißem Vinyl bezogenen Fasstrommeln überzeugen durch Klang und adrette Verarbeitung. Einziges Manko des bewundernswert niedlichen 'Taruconga' ist das übersensible Mikrofon: Dieses reagiert auch auf das Geplappere des Trommlers oder wahlweise auf fiese Zwischenrufe unfairer Duellgegner. Bei den einfacheren Schwierigkeitsgraden fragen sich Rhythmus-Experten außerdem, wieso sie die Symbole teilweise willkürlich trommeln müssen. Dieses Manko tritt glücklicherweise in der härtesten Stufe nicht mehr auf. Der massentauglichen Songauswahl gebührt auch ein Lob, obwohl Nintendo-Spielesongs wie "Mario"- oder "Zelda"-Theme sehr eigen komponiert sind. Musikspiele-Liebhaber greifen trotzdem zu: Ein fairer Preis, der ulkige Controller, das eingängige Trommeln und die lustigen Minispiele sorgen für eine launige Party.



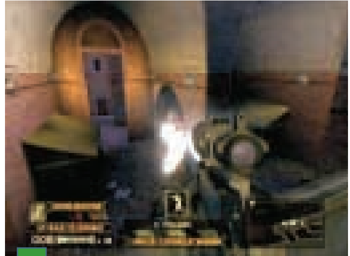
Affenhitparade
Die europäische Songauswahl auf einen Blick

- 99 Red Ballons
- All the small Things
- Alright
- Busy Child
- Canned Heat
- Cosmic Girl
- Dancing in the Street
- Don't stop me now
- I want you back
- Lady Marmalade
- Last Day
- Oye Como va
- Para Los Rumberos
- Richard III
- Sing, sing, sing (With a swing)
- The impressions that I get
- The Locomotion
- Tubthumping
- Wild Thing
- You can't hurry Love

Rainbow Six 3: Black Arrow



XB Teamarbeit zahlt sich aus: Zusammen erledigt Ihr jeden Terroristen.



XB Vorsicht bei Dauerfeuer: Starker Rückstoß erschwert das Zielen.

Knapp ein Jahr nachdem Ubisoft mit dem "Rainbow Six"-Team die Xbox-Live-Arenen eroberte, steht jetzt mit "Black Arrow" das Update des Taktik-Shooters in den Läden. Für günstige 30 Euro bekommt Ihr ein vollwertiges Spiel nach bewährtem Strickmuster: In zehn Missionen dirigiert Ihr Euer internationales Spezialistenteam durch Krisenherde in aller Welt, befreit Geiseln und erledigt gefährliche Terroristen in rauen Mengen. Dabei geht Ihr möglichst taktisch vor und koordiniert Eure Teammitglieder mit einfachen Befehlen wie 'Tür öffnen und sichern'.

Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission könnt Ihr selbige nochmal ohne Team durchspielen – oder mit menschlichen Partnern. Hier liegt nämlich die wahre Stärke von "Black Arrow". Dank neuer Xbox-Live-Features organisiert Ihr jetzt selber Turniere oder plant Euer Vorgehen in privaten Team-Lobbies. Online kämpft Ihr dann um strategisch wichtige Punkte auf der Karte oder prügelt Euch in einer 'Capture the Flag'-Variante um Punkte. Ein drohendes Unentschieden vermeidet Ihr durch die 'Sudden Death'-Option.

Wer keinen Breitband-Zugang hat, spielt zu zweit kooperativ im Splitscreen. Die beiden restlichen Elite-Soldaten übernimmt Eure Xbox. *dm*

David Mohr



Mitten ins Schwarze: Knallharte Schießereien gepaart mit einer Prise leicht verdaulicher Taktik – so macht Ego-Action Spaß. Man könnte jetzt über wenig Speicherpunkte, permanent Gasgranaten werfende Gegner oder die langsam etwas abgedroschene Terroristenjäger-Story meckern. Im Gegenzug die Spannung anführen, die Euch beim vorsichtigen Marsch durch die abwechslungsreichen Levels befällt. Den wuchtigen 5.1-Sound, in dem Gewehrfeuer und Todesschreie erst so richtig zur Geltung kommen. Und dann noch auf die unschlagbare Online-Komponente hinweisen, die sich kein Multiplayer-Fan entgehen lassen sollte. Oder man könnte einfach zugreifen und spielen. Wer taktisch geprägte, teambasierte Action mag, sollte das sofort tun.

Genre: Taktik-Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	16
Online	16

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16
Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

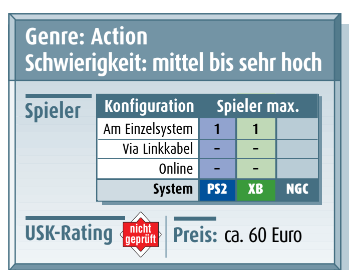
PS2	SWAT: Global Strike Team (78% MAN!AC 12/03)
Xbox	SWAT: Global Strike Team (80% MAN!AC 12/03)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83% MAN!AC 12/03)

IT'S A MAN!AC

Xbox
Grafik 82 %
Sound 89 %
86 % Spielspaß

Fordernde Taktik-Action mit Teamgeist. Besonders via Xbox Live unschlagbar.

Shellshock Nam '67

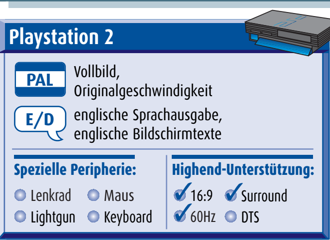


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: nicht geprüft | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

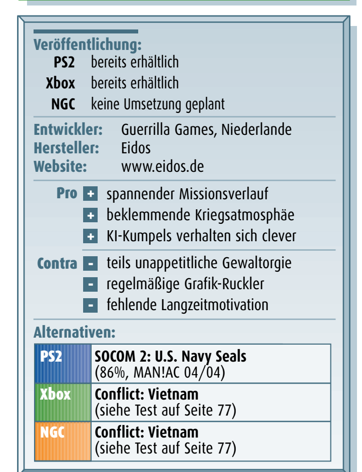
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Surround, ✔ 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack



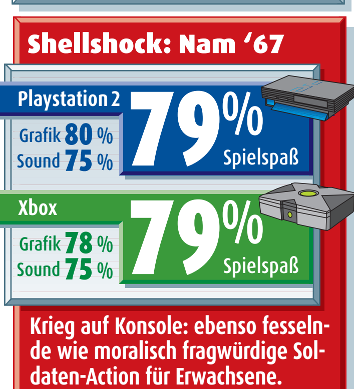
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Guerrilla Games, Niederlande
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ spannender Missionsverlauf
+ beklemmende Kriegsatmosphäe
+ KI-Kumpels verhalten sich clever

Contra
- teils unappetitliche Gewaltorgie
- regelmäßige Grafik-Ruckler
- fehlende Langzeitmotivation

Alternativen:
PS2: SOCOM 2: U.S. Navy Seals (86%, MAN!AC 04/04)
Xbox: Conflict: Vietnam (siehe Test auf Seite 77)
NGC: Conflict: Vietnam (siehe Test auf Seite 77)



Shellshock: Nam '67

Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 75 % – 79% Spielspaß
Xbox: Grafik 78 %, Sound 75 % – 79% Spielspaß

Krieg auf Konsole: ebenso fesselnde wie moralisch fragwürdige Soldaten-Action für Erwachsene.



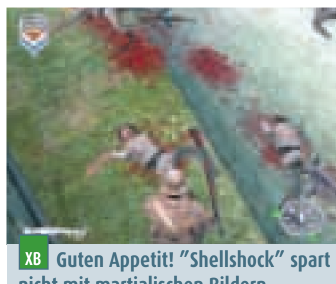
PS2 Todesmutig: Während wir in sicherer Deckung vor den Toren warten, greifen unsere Feinde wie an der Schnur gezogen an – nicht gerade intelligent.

Unzählige Opfer, sinnlose Gefechte und perverse Gräueltaten – der Vietnam-Krieg gilt bis dato als schwärzeste Stunde des US-Militärs. Trotz aller moralischer Bedenken nehmen sich die "Killzone"-Macher der heiklen Thematik mit allen pikanten Details an.

Reise in die grüne Hölle

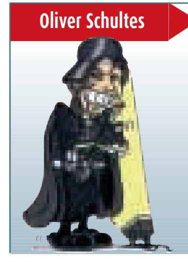
Fernab aller Bildschirm-Gewalt erinnert die Eidos-Produktion frappierend an "SOCOM: U.S. Navy Seals". Ihr schlüpft in die Uniform eines US-Rekruten, der seinen Dienst im vietnamesischen Dschungel antritt. Zu Beginn der Solo-Kampagne zieht Euer Schützling in Third-Person-Perspektive mit selbstständig agierender KI-Unterstützung gen Schlachtfeld.

Wie es sich für eine grimmige Front-Sim gehört, bietet "Shellshock" authentische Schießprügel: Von simplen Pistolen über Maschinengewehre bis hin zu Raketenwerfern reicht die Palette. Mit Granaten hebt Ihr Bunker aus oder legt gar Tretminen. Doch Vorsicht: Auch der Vietcong macht von hinterlistigen Taktiken Gebrauch. Wundert Euch also nicht, wenn im lauschigen Regenwald eine Stolperfalle auftaucht, die sich nur mit fixem Buttondrücken entschärfen lässt.



XB Guten Appetit! "Shellshock" spart nicht mit martialischen Bildern.

Meist dominieren Massenschlachten: So geratet Ihr in Hinterhalte und werdet von ganzen Batallionen überrannt. Später meistert Ihr betulichere Missionen: Schleicht in ein Vietcong-Lager, erdolcht die Wachmänner und jagt den ganzen Laden in die Luft! Aufmerksame Söldner halten nach Souvenirs Ausschau: Kommunistische Symbole gelten im Basiscamp als heiß begehrte Währung – tauscht sie gegen Extras wie Raketen oder Beruhigungspillen (hilft beim Snipern). Einige Boni stoßen indes sauer auf: Postkarten mit kindlichen Asiatinnen und Schäferstündchen im nahegelegenen Bordell mögen zwar authentisch sein, besitzen aber keinerlei spielerischen Gehalt. *tk/os*



Oliver Schultes

Spielspaß mit mulmigem Gefühl: Trotz der grässlichen Folterszenen versprüht "Shellshock" schweißtreibende Spannung. Besonders die ebenso abwechslungsreichen wie überraschenden Missionsverläufe bürgen für unterhaltsame, wenn auch dezent ruckelnde Ballerkost. Die KI der US-Mitstreiter überrascht durch clevere Teamtaktiken und glaubwürdige Schusswechsel. Ganz im Gegensatz zu den allgegenwärtigen Vietcong-Schergen: Am Fließband spurtet das virtuelle Kanonenfutter vor Eure Flinte oder bleibt aufgrund eines fehlerhaften Scriptings wie Schlachtvieh wehrlos stehen – von schlauem Vorgehen keine Spur. Darüber hinaus fehlt es an Umfang: Nach gerade mal elf Missionen flimmert der Abspann über den Bildschirm, ein Mehrspieler-Modus fehlt gleich komplett.



PS2 Unverzichtbares Hilfsmittel: Mit Granateneinsatz hebt Ihr feindliche Soldatennester aus.



XB Ein Hauch von "Splinter Cell": Bei dieser Mission infiltriert Ihr lautlos ein feindliches Lager.

Forgotten Realms Demon Stone



PS2 Diät für den Riesendämon: Zerschnetzelt seine Opfergaben.

PS2 Mustergültiges Anschleichen: Zhai macht Sam Fisher Konkurrenz.

PS2 Ein gewaltiger Helfer: Ab und an unterstützen Euch besonders tatkräftige Kerle bei der Rettung von Faerun – hier steuert Khelban den überdimensionalen Ritter.



PS2 Zauberer müsste man sein: Via Spe-cial-Attacke verschafft Ihr Euch Respekt.

In einer stürmischen Welt voller Magie und mystischen Fabelwesen bekämpfen sich zwei verfeindete Dämonenheere in der fernen Region Faerun. Das heilige Reich scheint dem Untergang geweiht: Gottlob verbannt der beschlagene Magier Khelben die Rudelsanführer der hässlichen Kobolde in den 'Blood Stone'-Juwel. Doch die Vertreibung der bösen Geister und der damit verbundene Frieden währt nicht lange. Denn der stolze Krieger Ranek, der mächtige Zauberer Illius sowie die unverschämte Dunkel- und Waldelfe Zhai öffnen fatalerweise das Juwelensiegel und somit das Tor zum Bösen.

Zweckgemeinschaft

Diese folgenschwere Handlung schweißt die drei Zentralfiguren trotz unterschiedlicher Herkunft zusammen. Deshalb dürft Ihr in den actiongeladenen Schlachten jederzeit zwischen den drei Draufgängern wechseln und nutzt die jeweiligen Fähigkeiten taktisch klug. Der muskelbepackte Ranek verfügt über die besten Nahkampfangriffe und zerstört via Donnerschlag gewaltige Hindernisse. Illius hingegen besitzt heilerische Kräfte und verbrennt gegnerisches Gesocks mittels Zauberstab aus der Ferne. Zhai springt schließlich behände auf hohe Plattformen und schleicht sich auf kristallartigem Untergrund an unvorsichtige Feinde an. Das Combo-Kampfsystem basiert bei allen Protagonisten auf demselben Prinzip: Verdrescht die Antagonisten per leichtem oder starkem Waffenhieb, verschafft Euch mit kräftigen Fußtritten Respekt und wehrt Angriffe ab. Auch Konterattacken und zerstörerische Einzel- oder Gruppenaktionen gehören zum Repertoire. Zudem rüstet Ihr die Helden nach jedem Abschnitt mit zahlreichen Fertigkeiten auf – wobei Einsteiger automatisch einkaufen dürfen. Die cineastische Präsentation von "Der Herr der Ringe" wird von "Demon Stone" sogar getoppt: Massig bewegliche Objekte, wunderschöne Landschaften und riesige Figuren mit höllisch vielen Animationen kreuzen Euren Weg. Ebenso kinotauglich ist schließlich die energiegeladene Musik und die atmosphärische Erzählung des Sprechers. *rf*



PS2 Nette Gimmicks wie Level-Artworks erhaltet Ihr nach jedem Abschnitt.



Raphael Fiore

Einmal ein richtiger Held sein: Gefesselt sitze ich vor der Glotze und sauge die fabelhafte Story aus dem "Dungeons & Dragons"-Universum ein. Die dramatische Kamera fängt das teils hektische Geschehen nahezu perfekt ein: Brachiale Schlachten wechseln sich mit Wanderungen durch idyllische Waldabschnitte ab – trotz ständiger Tastenpenetrierung fühle ich mich wie im Kino! Zudem freuen sich Taktiker: Denn in "Demon Stone" wechselt Ihr im Gegensatz zu "Der Herr der Ringe" auch in den Levels zwischen den drei Helden – dadurch baut Ihr nicht nur einen, sondern alle Kämpfer zum ultimativen Krieger auf. Wer sich an dem dezent eintönigen Hack'n'Slay-Prinzip und der etwas trägen Steuerung nicht stört, wird "Demon Stone" mit einem Kniefall huldigen.

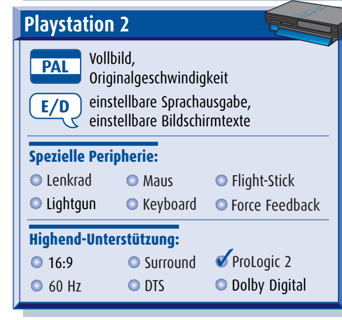


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 — Preis: ca. 55 Euro



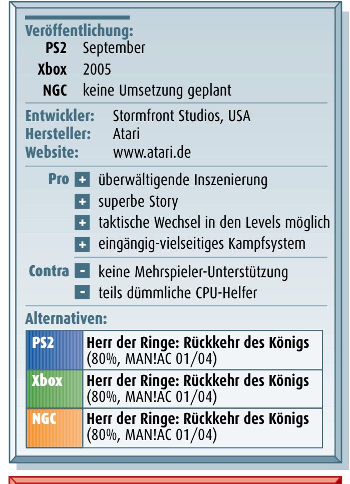
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox 2005
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Stormfront Studios, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
- überwältigende Inszenierung
- superbe Story
- taktische Wechsel in den Levels möglich
- eingängig-vielseitiges Kampfsystem

Contra
- keine Mehrspieler-Unterstützung
- teils dümmliche CPU-Helfer

Alternativen:
- PS2 Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)
- Xbox Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)
- NGC Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)

Demon Stone



Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 81 %
80 % Spielspaß

Top inszeniertes Fantasy-Gemetzel mit einer famosen Story und taktischem Helden-Wechsel.

Animal Crossing



NGC Zu später Stunde wird es dunkel in der Fabelwelt und die Lichter scheinen aus den Fenstern: Wenn Ihr Pech habt, liegen Eure tierischen Freunde schon im Bett.

NGC Das Dorf feiert eine Party: Im Laufe eines Jahres erwarten Euch viele Events.

NGC Per Bildschirmtastatur hinterlasst Ihr Nachrichten für andere Spieler.

Bei Nipponologen klingelt es, wenn der Name von Nintendos exotischer Lebenssimulation fällt: 2002 veröffentlichte Nintendo Japan das kryptische Fabelspiel "Animal Forrest" fürs N64, wenig später folgte das Gamecube-Update "Animal Forrest +". Wegen der umfangreichen japanischen Texte kapierten Zocker aus Übersee aber weder Sinn noch Zweck. Zwei Jahre später dürft Ihr im lokalisierten Märchenwald hausen, jetzt unter dem Namen "Animal Crossing".

Willkommen im Wald!

In diesem außergewöhnlichen Abenteuer beginnt Ihr in einem Fabelwald ein neues Leben: Das Areal wird zum Spielstart neu arrangiert und besteht aus sechs mal fünf quadratischen Abschnitten mit Bäumen und Büschen, Bach und Strand sowie Brücken und Häusern. Eines davon bezieht Ihr, dann erforscht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive: Ihr trefft tierische Mitbürger, Wachtmeister, Händler und andere Zeitgenossen – sie verraten Euch allerlei Wissenwertes über Eure neue Heimat und bieten oftmals Dienstleistungen an. Wie im richtigen Leben könnt Ihr die unterschiedlichsten Dinge unternehmen: Grabt nach Schätzen, fangt Schmetterlinge oder schüttelt Früchte von den Bäumen. Ihr dürft Letztere aber auch abholzen oder nach eigenem Gutdünken neu pflanzen. Kommunikation und Gemeindearbeit sind ebenfalls möglich: Auf der Post versendet Ihr Briefe und Waren, im Museum stellt Ihr antike Fundstücke aus und beim jährlichen Angler-Wettbewerb messt Ihr Euch mit den Nachbarn.



NGC Kleider machen Leute: Neben der Arbeitsweste braucht Ihr noch schicke Outfits, die Ihr beim Schneider selbst designen dürft – oder wählt aus der Kollektion.



Arbeit und Freundschaft

Den Spielablauf von "Animal Crossing" bestimmt weniger eine Gesamthandlung, sondern viele kleine Episoden: Die zahllosen Ereignisse, Missionen und Fundstücke verknüpfen sich zu kleinen Geschichten. So erbeutet Ihr etwa die Schaufel, mit der Ihr an zufälliger Stelle Versteinerungen ausgrabt – schickt sie zur Analyse ins Labor, einen Tag später liegt das Ergebnis im Briefkasten. Jetzt könnt Ihr sie verkaufen oder sammeln, für die komplette Fossilien-Kollektion gibt's eine Überraschung.

Der rote Faden des Abenteuers ist Euer Kontostand, der regelmäßig ins Minus rutscht: Euer Haus kostet nämlich eine Menge Geld und wenn Ihr es abbezahlt habt, schwatzt Euch der Händler gleich einen größeren Bau auf – ein neuer Kredit muss her. Mit jedem Hausbau vergrößert auch der

Oliver Ehrle



"Animal Crossing" ist ein Spiel fürs Leben: Beim ersten Anzocken wirkt die putzige Fabelwelt wie eine simple "Harvest Moon"-Alternative, schließlich sind die Möglichkeiten noch begrenzt. Wer sich aber im Dorf eingelebt hat, kommt nur schwer wieder davon los. Die täglich wechselnden Ereignisse und Begegnungen entwickeln ein faszinierendes Eigenleben, immer wieder stattet Ihr Euren virtuellen Freunden, aber auch dem Briefkasten einen Besuch ab – wartet etwa eine Überraschung auf Euch? Aber auch Umgebung, Haus und Design-Werkstatt lassen Euch in "Animal Crossing" bald heimisch werden: Von der T-Shirt-Textur über den Teppich bis zu den Blumen im Vorgarten könnt Ihr Euch individuell einrichten – gestaltet Eure eigene Welt und ladet Freunde zum virtuellen Besuch ein. Grafisch und akustisch ist das Abenteuer niedlich gestaltet, spektakuläre Effekte bleiben aus und das unverständliche Digi-Gebrabbel geht Euch schon mal auf die Nerven. Auch deshalb ist "Animal Crossing" kein Fall für Spieler, die wöchentlich eine ausgedehnte Zocksession einlegen oder nur abends zwei Stunden Zeit haben – hier ist Ausdauer gefragt!



NGC Mit fortgeschrittenem Spielstand baut Ihr Euer Haus zur mehrstöckigen Villa aus: Richtet sie ein und installiert erbeutete Bonusspiele, wie z.B. "Excitebike".

NGC Am Bahnhof macht Ihr Euren Spielstand reisefertig: Besucht einen Freund in seinem eigenen Walddorf!





NGC Mit jedem Start eine neue Welt: Die Stadtkarte (links) und die lokal erhältlichen Fundstücke (rechts) werden für jeden Spielstand neu zusammen gewürfelt.

Händler seinen Laden, dann gibt's neue Werkzeuge wie Fangnetz und Axt. Um Eure Möglichkeiten zu maximieren und endlich für eine anständige Einrichtung sparen zu können, arbeitet Ihr also erstmal einige Stunden für die Bank – egal ob gestrandeter Seestern oder auf der Müllkippe ausgegrabene Hemden, im Laden könnt Ihr alles verhökern. Mit der Zeit freundet Ihr Euch auch mit den Nachbarn an, die Euch auf zufällig arrangierte Missionen schicken: Bringt dem Kroko das Pikatchu-Handheld, mit etwas Glück kassiert Ihr Bares oder Naturalien.

Die vier Jahreszeiten

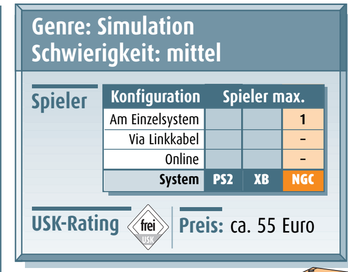
Und was soll das Ganze? Den Sinn kapiert Ihr erst, wenn Ihr in größeren Zeiträumen denkt: "Animal Crossing" spielt Ihr selten Stunden am Stück, stattdessen stattet Ihr dem tierischen Wald regelmäßige Besuche ab – so oft Ihr eben Lust habt. Uhrzeit und Datum der realen Welt gelten dabei auch im Abenteuer: Spielt Ihr etwa nachts, ist die Grafik düster und die meisten Waldbewohner schlafen. Wenn Ihr auf einen wichtigen Brief wartet, müsst Ihr demnach auch in der realen Welt bis zum nächsten Tag ausharren. Ebenso werden die Jahreszeiten simuliert: Im Winter fällt Schnee, während im Sommer Früchte an den Bäumen hängen und Grashüpfer über die Wiese schnellen. Es wird noch komplexer: Ihr feiert mit den Dorfbewohnern Weihnachten, Neujahr und allerlei andere Festivitäten, nehmt im Sommerurlaub am täglichen Frühschoppen teil und verabredet mit den KI-Tieren Termine – an Eurem Geburtstag hagelt es auch auf dem Bildschirm Geschenke! Die vielen Ereignisse, Erfolge und Erfahrungen machen also das Abenteuer: Guckt einfach regelmäßig, was im Fabelwald gerade los ist.

Total vernetzt

Bei "Animal Crossing" spielt die ganze Familie mit – nicht gleichzeitig, sondern abwechselnd: Bis zu vier Spieler können jeweils ein Haus im selben Dorf beziehen, sich gegenseitig Nachrichten ans schwarze Brett heften und mit Gegenständen handeln. Noch interessanter wird das Abenteuer mit Freunden, die ein eigenes Dorf (entspricht einem Spielstand) pflegen: Via Memcard könnt Ihr diese besuchen und so überregional handeln. Weil mit den Lokalitäten auch Protagonisten und Pflanzen zufällig arrangiert werden, ist etwa Ernte in anderen Orten rar: Für Eure Orangen zahlen die Einwohner eines Kirschdorfes jeden Preis!
Mit dem GBA lässt sich "Animal Crossing" ebenfalls vernetzen: So entdeckt Ihr 15 NES-Klassiker, die sich auf das Handheld laden lassen. Außerdem erforscht Ihr auf dem GBA-Display die Animal-Insel, auf der Ihr weitere Zeitgenossen trefft. *oe*



NGC Ankunft im Märchenland: Die erste Kontaktaufnahme mit den Fabelwesen (links) beschert Euch Eure erste Hütte (Mitte), anschließend müsst Ihr den Kredit tilgen: Sammelt Strandgut und Früchte, fangt Fische und buddelt nach Schätzen (rechts).



Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 55 Euro



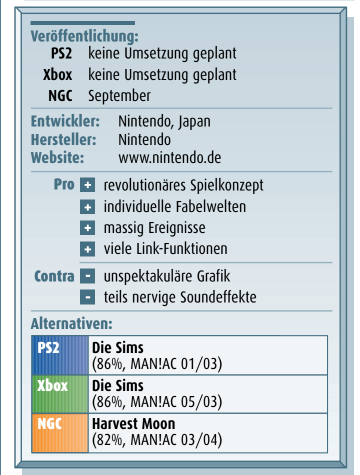
Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Surround
- ○ 60Hz
- ○ ProLogic 2



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: September

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- \+ revolutionäres Spielkonzept
- \+ individuelle Fabelwelten
- \+ massig Ereignisse
- \+ viele Link-Funktionen

Contra
- – unspektakuläre Grafik
- – teils nervige Soundeffekte

Alternativen:

PS2	Die Sims (86%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Die Sims (86%, MAN!AC 05/03)
NGC	Harvest Moon (82%, MAN!AC 03/04)



Animal Crossing

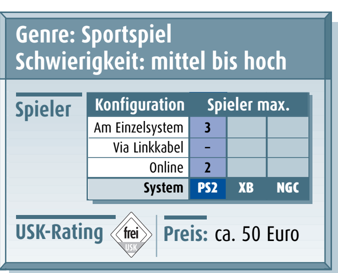
Gamecube
Grafik 56 %
Sound 62 %
88 % Spielspaß

Grandiose Alltagssimulation im Fabelwald: Wer voll einsteigt, lebt fortan in zwei Welten!

NBA Ballers



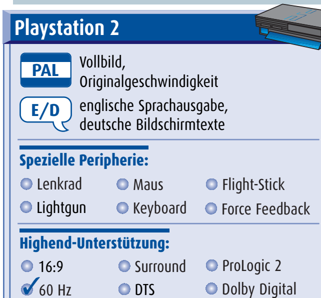
PS2 Passfoto? Die virtuellen Baller gleichen den echten NBA-Stars immens.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	3		
	Via Linkkabel	–		
	Online	2		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 50 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox deutsche Veröffentlichung nicht geplant
NGC deutsche Veröffentlichung nicht geplant

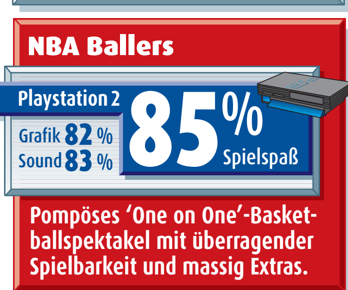
Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway/Konami
Website: www.midway.com

Pro
+ fantastische Move-Vielfalt
+ extrem detaillierte Spieleranimationen
+ witzige Spiel- und Einstellungs-Modi
+ putzt Online-Gegner vor Eurer Crib weg

Contra
- zu wenig taktische Möglichkeiten
- teure freispielbare Extras

Alternativen:

PS2	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 06/03)
Xbox	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 05/03)
NGC	NBA Street Vol. 2 (85%, MAN!AC 07/03)



NBA Ballers

Playstation 2 — 85% Spielspaß
Grafik 82 %
Sound 83 %

Pompöses 'One on One'-Basketballspektakel mit überragender Spielbarkeit und massig Extras.



PS2 Hangtime! Nicht übertriebene, sondern realitätsnahe Dunks begeistern. Oben rechts zieht Iverson an Yao dank verschwommenem Turbospecial vorbei.

PS2 Partyknüller: In der '1 vs. 1 vs. 1'-Variante spielt Ihr gegen zwei Kumpels.

Boomshakalaka! Heute wird nicht in der Halle, sondern auf der Straße gezockt: Der harte Asphalt, die raue Stimmung und der starke Wind verwehren allen Studentenschnöseln den perfekten Swish-Wurf. Also Ihr harten Jungs, zieht das fette 'Rucker'-Jersey über, schnürt die gold-weißen 'And 1'-Sneaker und schnappt den 'Spalding'-Ball mit Extragrip. Doch seid gewarnt: Nur die Harten und Smarten sehen in "NBA Ballers" das freispielbare Marken-Paradies. Denn in den knallharten '1 vs. 1'-Matches gilt 'Two out of three' mit jeweils elf Punkten bzw. Führung am Ende des Zeitlimits. Dabei tragt Ihr Duelle Auge in Auge gegen 60 NBA-Stars, 24 NBA-Legenden und diverse 'echte' Streetballer aus.

Street-Life, live!

Streetball ist kein Sport, sondern eine Lebenseinstellung! Also ab zum 'Rags to Riches'-Modus. Bastelt im schier unbegrenzten Editor den zukünftigen Straßenkönig – vergesst nicht die spielentscheidenden 'Attribute-Points' wie Treffsicherheit oder Ballbehandlung. Erstmals auf dem Court, traut Ihr Euren Augen kaum: Die bombastischen Baller bewegen sich dank Motion-Capture wie reale Straßenhelden, auch die NBA-Superstars überzeugen mit äußerst detaillierten Spielermodellen.



PS2 Größenvorteil: Im 'Rags to Riches'-Modus bastelt Ihr beliebig einen Helden.

Midway spendierte Euren Helden zudem unzählige Aktionsmöglichkeiten und ein einsteigerfreundliches Handling. Weiterhin verfügt jeder Baller über eine 'Juice'-Anzeige – aktiviert diese mit drei Turboschüben und kombiniert die erhöhte Geschwindigkeit mit dem rechten Analogstick oder der 'Juke Move'-Viereckstaste. Sodann zaubert Euer Alter Ego 'Act a fool'-Zeitlupenbewegungen aufs Spielfeld und befördert den Ball etwa mit der Hacke über den verdutzten Gegner. Auch in der Defense steht Ihr wie ein Fels in der Brandung und schnappt die Kugel mit derben Powersteals. Profis laden schließlich das 'House'-Meter mit Combo-Ketten auf – ein Treffer bringt danach umgehend den Sieg.

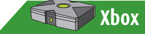
Mein Crib & mein Auto

Es muss ja nicht immer die Straße sein, oder? NBA-Helden spielen direkt vor ihren Cribs – auch Ihr habt die Möglichkeit, Euer Traumhaus zu kaufen. Sammelt deshalb Skills-Punkte und tauscht sie gegen einzelne Prunkstücke für die Edelvilla (wie Swimming-Pool) oder robuste Escalades und noble Cadillacs für den privaten Fuhrpark ein.
Nach der Fertigstellung des Palastes stellt Ihr diesen online und stopft fette Dunks über die Internet-Rivalen – Trash-Talker freuen sich über die Headset-Unterstützung. Außerdem kauft Ihr zusätzliche Fähigkeiten, um den Online-Athleten Paroli zu bieten: Wie wär's mit doppelter 'Juice'-Power oder extrakrachigen Dunks? Für die Stimmung neben dem Court sorgt schließlich Mr. Wordaholic MC Supernatural. Kopfnicker freuen sich außerdem über 19 exklusive Underground-Rap-Songs. *rf*

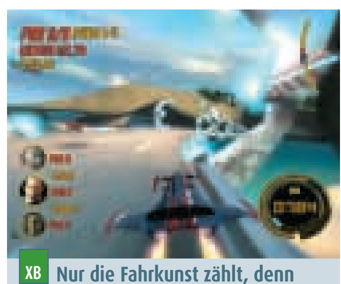
Raphael Fiore



Bling-Bling ist genau mein Ding! Ihr speichert alle 'MTV Cribs'-Folgen auf Eurem Festplattenrekorder, wippt bei jedem Hip-Hop-Beat im Takt und schätzt actionreiche Sportspiele à la "NBA Jam"? Dann werdet Ihr "NBA Ballers" abgöttisch lieben! Denn der virtuelle Dr. J gleicht seinem realen Vorbild wie ein Zwilling, Iversons Animationen sehen auch in einem echten NBA-Spiel nicht besser aus und die extravaganten Angriffs- und Verteidigungsaktionen locken selbst Sportmuffel vor die Glotze. Zudem fordern die CPU-Gegner selbst Profis, Einsteiger finden sich trotz der schier unbegrenzten spielerischen Möglichkeiten sofort zurecht. Einziges Manko: Da Ihr nur alleine auf dem Court steht, fehlen ergo taktische Möglichkeiten des großen '5 vs. 5'-Bruder "NBA Live 2004".



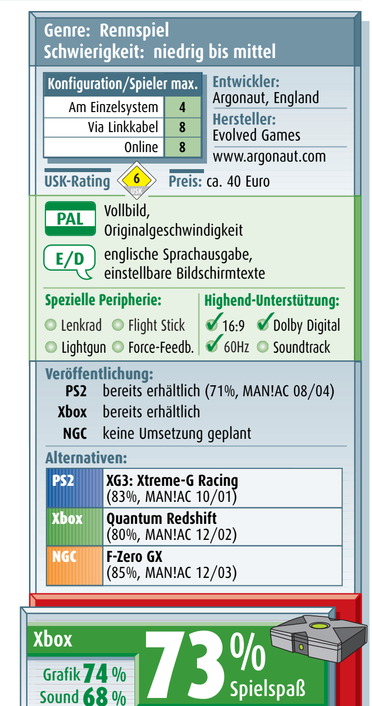
Powerdrome



XB Nur die Fahrkunst zählt, denn Waffen gibt's hier keine.

Auch auf der Xbox geht die Fortsetzung des Zukunftsraser-Urahns an den Start: Wie auf der PS2 flitzt Ihr mit Schwebegleitern über 19 Kurse und beharkt Euch ausnahmsweise friedlich mit bis zu sieben Kontrahenten. Da Waffeneinsatz verboten ist, helfen herzhafte Rempler oder der Turbo, der sich durch fehlerfreies Fahren auflädt.

Grafisch und akustisch fällt die Xbox-Version ein Stück ordentlicher aus, außerdem dürfen nun vier Leute im Splitscreen ran. Xbox-Live-Rennen gibt's theoretisch auch – sofern Ihr jemanden online findet... *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Evolved Games
www.argonaut.com

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (71%, MAN!AC 08/04)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 XG3: Xtreme-G Racing (83%, MAN!AC 10/01)
Xbox Quantum Redshift (80%, MAN!AC 12/02)
NGC F-Zero GX (85%, MAN!AC 12/03)

Xbox — Grafik 74 % — Sound 68 % — 73 % Spielspaß

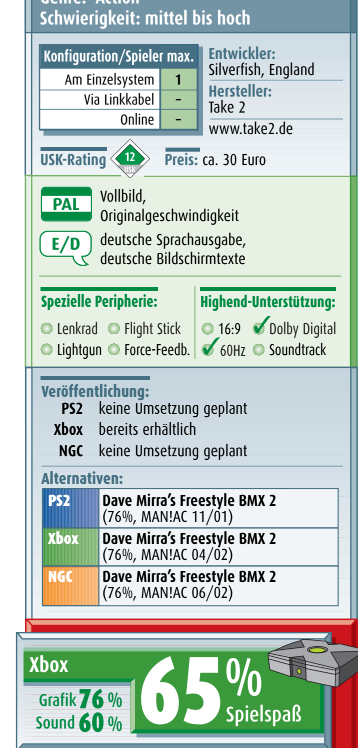
Stylisch aufgemachte Zukunftsraserei ohne viel Schnickschack.

Wings of War



XB Viele Ansichten inklusive: Cockpit, Fernglas, Bombenschacht, Geschütz.

Flug-Action im Ersten Weltkrieg: In authentischen Luftvehikeln startet Ihr zu Deathmatches oder zwölfteiliger Kampagne. Allerdings erweist sich das vereinfachte Flugverhalten als überaus arcadelastig – so fliegt Ihr höchstens mit 45° Neigung durch die Gegend. Ausgefeilte Luftkämpfe und waghalsige Manöver entfallen deshalb. Nach der Flugschule startet Ihr zu mehrteiligen Einsätzen, bei denen Luftkampf, Eskorten oder Bombardierungen anstehen. Spaßig: Viele Bonus-Aufträge ergeben sich während der Mission. Die stimmigen wie detailreichen Szenarios laufen leider nicht flüssig – trotzdem kann die Nonstop-Action mittelfristig fesseln. *ts*



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Silverfish, England
Hersteller: Take 2
www.take2.de

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

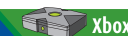
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 11/01)
Xbox Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 04/02)
NGC Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 06/02)

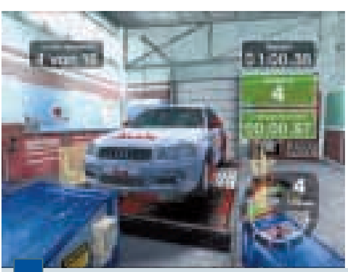
Xbox — Grafik 76 % — Sound 60 % — 65 % Spielspaß

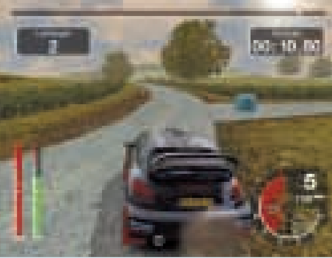
Actionreiche Luftkriegs-Einsätze mit Simpel-Steuerung.



Playstation 2 Xbox

Colin McRae Rally 2005





PS2 Zwischen den Rallyes stehen die aus dem Vorgänger schon bekannten Fahrtests an, um neue Dämpfer, Bremsen, Getriebe, Auspuff oder Motoren zu erringen.

Herbst 1998: Ein Rallye-Titel überrascht die Rennwelt mit purem Realismus und stößt den bisherigen Schotter-König "V-Rally" vom Thron. Sein Name: "Colin McRae Rally". Seit nunmehr sechs Jahren gilt die erfolgreichste Rallye-Serie als das Maß der Offroad-Dinge (siehe Kasten unten). Nur "Richard Burns Rally" konnte den rasenden Schotten in puncto Realismus angreifen. Doch Codemasters' aktuelles Sequel steht schon in den Startlöchern.

An der ausgefeilten Fahrphysik des Vorgängers wurde zum Glück kaum etwas geändert, was Ihr schon bei der ersten Probefahrt deutlich spürt – Serienkenner fühlen sich sofort heimisch. Verschiedenste Bodenbeläge wie Schotter, Asphalt oder Matsch erfordern neben gekonnten Drift-Techniken auch die richtige Einstellung am Wagen. Das Setup gleicht Teil 4: Reifen, Rahmenhöhe, Federung, Stabilisator, Bremsen, Lenkung und Getriebe lassen sich in jeweils fünf Stufen justieren. Doch auch Profis sind nicht vor Ausrutschern und Fahrfehlern gefeit: Bei härteren Zusammenstößen verschwimmt kurz die Kamera. Dabei macht Ihr auch Bekanntschaft mit dem weiter verbesserten Schadensmodell. Der Bolide wird nun nicht nur verbeult, sondern trägt auch unschöne Lackkratzer davon. Während sich Beschädigungen an der Karosserie meist nur optisch auswirken, erfordern 'innere Verletzungen' wie Reifenplatzer, verbogene Achsen oder Getriebeaussetzer eine veränderte Fahrweise. Bei den Meisterschaften schreitet Ihr aber nach jeder zweiten Etappe zur Reparatur: Räder, Achsen, Aufhängung, Karosserie, Turbo, Kühlsystem, Auspuff, Motor oder Getriebe müssen in meist zu knapper Zeit ausgebessert werden, denn die nächste Etappe wartet bereits. Und an Letzteren mangelt es wirklich nicht: 72 Strecken sowie vier Spezial-Pisten in neun Ländern gibt's abzugrasen. Erstmals tretet Ihr mit einstellbaren Witterungsverhältnissen und Tageszeiten an – Nachtetappen entfallen aber auch diesmal. In der neuen



PS2 Schrott-Raser: Die Anzeige unten links informiert über alle etwaigen Defekte am Boliden. Doch selbst Totalschäden halten Zuschauermassen nicht vom Jubeln ab.

Oliver Schultes

Auch auf die Gefahr hin, dass ich mich wiederhole: Die neueste "Colin McRae Rally"-Episode sticht wieder mal die versammelte Offroad-Konkurrenz aus. Wie gewohnt ist das Verhältnis zwischen Realismus und Spielbarkeit perfekt ausbalanciert – hier regiert statt Frust die pure Lust am Fahren. Dazu gesellen sich unglaublich stimmige Landschaften mit wundervoller Beleuchtung, die teils eckig wirkenden Kurven kann ich da locker verschmerzen. Besonderes Lob verdienen sich die glaubhafte Simulation der unterschiedlichen Antriebskonzepte und die unterschiedlichen Fahreigenschaften – einfach top! Wenn ich mich zwischen PS2- und Xbox-Version entscheiden müsste, würde ich Letztere bevorzugen: Auf der Sony-Kiste ist die Grafik nicht so opulent, zudem flimmert's dezent.

Evolution über Stock und Stein

Die "Colin McRae Rally"-Serie im Wandel der Zeit

	Colin McRae Rally	Colin McRae Rally 2.0	Colin McRae Rally 3	Colin McRae Rally 04	Colin McRae Rally 2005
Test in MAN!AC:	07/1998 (90%)	7/2000 (90%)	12/2002 (89%)	10/2003 (90%)	10/2004 (90%)
Plattform:	PSone, GBC	PSone, GBA	PS2, Xbox	PS2, Xbox	PS2, Xbox
Strecken:	52 in 8 Ländern	93 in 8 Ländern	56 in 8 Ländern	56 in 8 Ländern	76 in 9 Ländern
Anzahl Fahrzeuge:	12	12	20	23	32
Multiplayer:	2 Spieler	2 Spieler	PS2: 2 / Xbox: 4	PS2: 2 / Xbox: 4	PS2: 8 / Xbox: 8
Besonderheit:	erste echte Rallye-Simulation	Arcade-Modus mit sechs Autos	etwas dürftiges Update	geändertes Fahrverhalten	erstmals Online-Duelle möglich
Fazit:	Der erste Teil läutet eine neue Realismus-Dimension für Offroad-Titel ein.	Neben vielen Verbesserungen bleibt der nette Arcade-Modus einmalig in der "Colin"-Serie.	Der Schritt zur nächsten Generation gelang trotz Options-Armut – viele Fans waren dennoch enttäuscht.	Der vierte Teil eliminierte die Minuspunkte des Vorgängers und überraschte mit erneuerter Physik.	Dank neuer Karriere und Online-Modi bleibt der König des Offroads weiter unangetastet.



PS2 Ein wenig simpel: das überschaubare Setup des Wagens.

XB Im eisigen Schweden lauert neben aalglatten Pisten auch eine überraschende Streckenführung.

PS2 In der 23-teiligen Karriere gibt's dank massig Wettbewerben viel zu tun.

XB Die Xbox-Version beeindruckt mit Schatten auf der Karosserie und mehr Grafikspielereien – die PS2-Fassung entschädigt dafür mit hübscheren Lackspiegelungen.

Deutschland-Rallye macht Ihr nun auch heimische Wälder und Wiesen unsicher – hiesiger Baustil und typische Streckenberandung inklusive. Fiese Spitzkehren, Gräben, Hindernisse und Fahrrillen wurden dabei auch nicht vergessen. Gut, dass der sehr ausführliche Beifahrerkommentar neben Kurven und Bodenbelägen auch kommende Gefahren brav ankündigt.

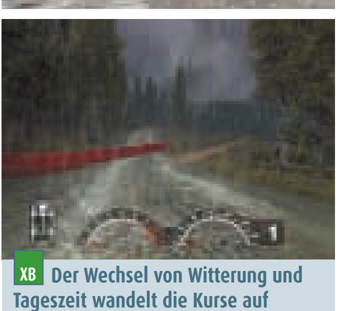
Steiniger Weg zur Spitze

In der neuen umfangreichen Karriere finden tüchtige Piloten viel Beschäftigung: 23 Rennserien unterteilen sich in Einzel-Meisterschaften mit mehreren Wertungsprüfungen. Für Langzeitmotivation ist gesorgt: Die Cups offerieren einige Etappen bis hin zu kompletten Rallye-Meisterschaften. Durch Siege sammelt Ihr Punkte, die zur Zulassung für höhere Klassen erforderlich sind. In den unteren Kategorien freuen sich besonders Anfänger über gutmütige 2WD-Wagen vom Schlage eines VW Polo oder MG Rover. Erst später folgen gutmütige vierradangetriebene WRC-Vehikel wie der Citroen Xsara oder der Subaru Impreza, während die letzten Cups alles abverlangen – auch berüchtigte Gruppe B-Geschosse wie der Audi Quattro oder der Ford RS 200 sind wieder am Start. Insgesamt 32 Wagen warten auf ausgiebige Fahrten. Siegreichen Rasern winken Verbesserungen bei Bremsen, Motor, Auspuff, Getriebe sowie Dämpfern, die aber erst mit Fahrtests errungen werden müssen.
Für Ungeduldige ist ebenso gesorgt: Neben Einzel-Meisterschaft kommen in Einzeletappen oder Rallyes auch gesellige Zocker am Splitscreen oder nacheinander zum Zuge. Doch diesmal dachten die Entwickler auch an Online-Nutzer: So gesellen sich zu hochladbaren Rekordzeiten auf PS2 und Xbox Duelle gegen bis zu sieben Mitspieler – allerdings nur mit Geisterwagen ohne Kollisionen.
Nett: Zwei neue Kamera-Ansichten sowie hübsche Umgebungen samt animierten Zuschauermassen erfreuen das Auge. Nicht nett: Gamecube-Besitzer gehen erneut leer aus. *ts*

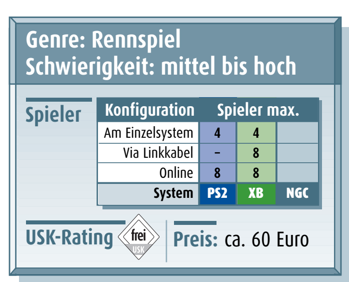
Thomas Stuchlik

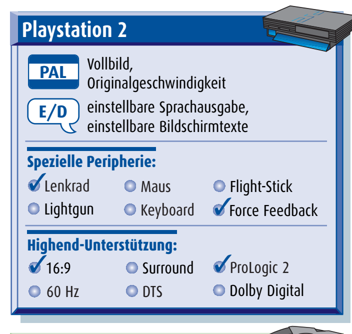
Der Meister des Offroad legt nochmals kräftig zu. So begeistert der neueste Teil mit bewährter Fahrphysik abermals. Überraschende wie anspruchsvolle Streckenführungen gefallen – teils engere Passagen erinnern an den Genre-Konkurrenten "Richard Burns Rally". Der beinharte Realismus des Kollegen wird hier aber nicht erreicht. Das gutmütigere Fahrverhalten neigt weniger zum Übersteuern und verzeiht mehr Fehler. Die etwas schwerfälligeren Boliden bieten minimal weniger Grip als der Vorgänger, jedoch weit mehr Griffigkeit und Bremskraft als "Richard Burns Rally". Auch deshalb bleibt "Colin 5" in Sachen Spielbarkeit, Abwechslung und Lerneffekt unerreicht. Sinnvoll: Per 'Extremlenkungs'-Button erweitert sich der Lenkeinschlag und Ihr kommt schneller um enge Kurven. Grafische Politur: Die originalgetreuen Boliden bestechen mit Lackspiegelungen, Verschmutzungen sowie echtem Schatten auf dem Auto – Letztere aber nur auf der Xbox. Auch das Schadensmodell läuft auf beiden Plattformen zur Höchstform auf. Kenner freuen sich daneben über den motivierenden Karriere-Modus sowie sehnlichst erwartete Online-Duelle.



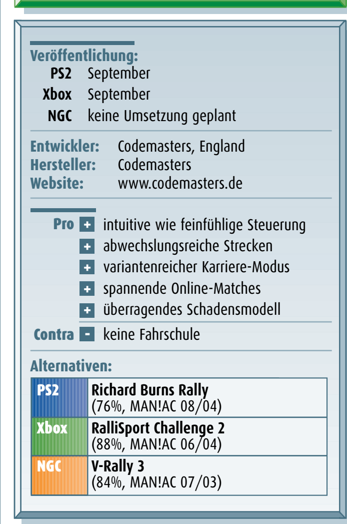


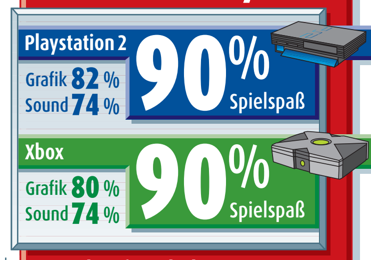
XB Der Wechsel von Witterung und Tageszeit wandelt die Kurse auf grafischer wie fahrerischer Seite.



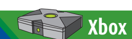




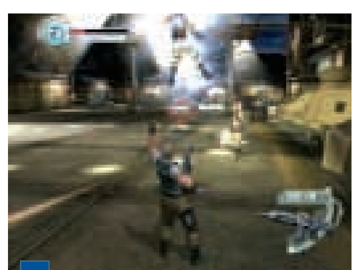




Gewohnt fesselnd: Die Mixtur aus Realismus und exzellenter Spielbarkeit bleibt unerreicht.


Playstation 2

Xbox

Psi-Ops The Mindgate Conspiracy



PS2 Telekinese mal zwei: Zuerst lasst Ihr Soldaten in der Luft zappeln, dann surft Ihr auf einem Trümmerstück über den Abgrund.

Nick Scryer sieht zwar aus wie Bruce Willis' kleiner gemeiner Bruder, kann aber mehr als nur im Unterhemd Terroristen bekämpfen. Ganz moderner Actionheld setzt er auf Kopfarbeit, und das mit durchschlagendem Erfolg. Seine (und damit auch Eure) Waffen heißen Telekinese, Fernobservierung oder Gedankenkontrolle, seine Gegner sind die seelenlosen Soldaten der 'Bewegung'.

Undercover

In selbige wurdet Ihr eingeschleust, um dem Verein das Handwerk zu legen. Dazu mussten Eure Auftraggeber von der Psi-Elite-Einheit Mindgate aber leider Nicks Gedächtnis löschen, sonst wäre der Telepath nämlich nicht an den strengen Kontrollen vorbeigekommen. Doch die Erinnerungslücke währt nicht lang und schon bald ruft Ihr Euch all Eure telepathischen Tricks zurück ins Gedächtnis.

Mit Blick über Nicks Schulter hastet Ihr fortan durch die Stützpunkte der Bewegung in aller Welt. Der Schwerpunkt des Spiels liegt dabei klar auf variantenreicher Action: Während Ihr Euch zunächst nur auf Pistole und Sturmgewehr verlassen müsst, werden Eure Optionen mit Zunahme von Nicks Psi-Fähigkeiten immer vielfältiger. Per Telekinese schiebt Ihr Kisten durch die Gegend oder schubst Wachmänner über Brückengeländer. Fernsicht erlaubt Euch körperloses Kundschaften durch verschlossene Türen. Mit etwas pyrokinetischer Energie legt Ihr Feuer in den Hightech-Basen der Bewegung.

Unendliche Freiheit

In der Praxis sieht das dann so aus: Ihr verlasst einen Aufzug und hört um die Ecke einen Techniker mit zwei Wachmännern plauschen. Jetzt könnt Ihr entweder mit fliegenden Fahnen losstürmen und aus allen Rohren feuern, oder einen subtileren Weg gehen. Wie wäre es zum Beispiel mit etwas Gedankenkontrolle? Flugs schlüpft Ihr in den Kopf eines der Wächter, der dann für Euch die anderen beiden in den Rücken schießt. Oder lieber etwas telekinetische Psi-Protzerei? Dank Eurer Gedankenkräfte greift Ihr aus der geschmackvollen Dekoration eine riesige Marmorkugel und sprengt damit das Plauderstündchen.


XB Einen Multiplayer-Modus gibt's auch. Der ist aber unnütz: Während der eine Spieler steuert, darf der andere schießen und Psi-Kräfte anwenden.

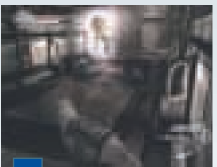
Action mit Köpfchen

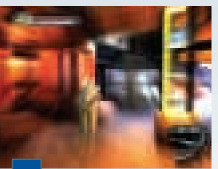
Clever agieren ist auch bei den Bosskämpfen gefragt. Die psionisch begabten Handlanger von Bewegungs-Boss General Krieger setzen Euch nämlich ordentlich zu. Die Pyrokinese-Meisterin Marlene oder Illusionistin Wei-Lu haben jede Menge Asse im Ärmel: Menschliche Fackeln, fliegenden Tanklaster, lebendige Statuen, schleimige Monster, Laserstrahlen – nur mit der richtigen Taktik überlebt Ihr die Kämpfe. Waffen helfen hier nur wenig, oft müsst Ihr Euch ganz auf Eure Psi-Fähigkeiten verlassen und die Feinde mit ihren eigenen Mitteln schlagen. So wie Telekinese-Experte Barret, der gerne mit ganzen Zügen wirft, sich aber überhaupt

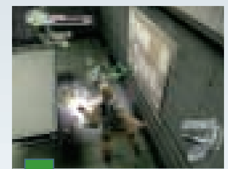
Nicks Psi-Fähigkeiten

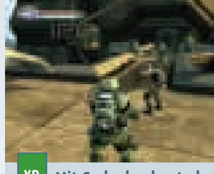
So funktionieren die außergewöhnlichen Talente des Mindgate-Agenten

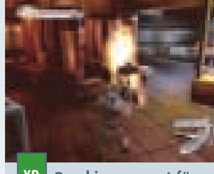
Sechs unterschiedliche Fähigkeiten stehen Euch zur Verfügung, die Ihr außerdem noch geschickt kombinieren könnt. Zum Beispiel so: Per Telekinese lasst Ihr Dinge schweben, per Pyrokinese macht Ihr Feuer. Warum also nicht eine Kiste anzünden und sie dann rüber zu dem explosiven Fass schweben lassen? Oder einfach das Fass nehmen und dem Soldaten auf den Kopf werfen. Oder den Soldaten per Gedankenkontrolle beherrschen und ihn selber ins Feuer laufen lassen. Oder... Ihr seht, der Möglichkeiten gibt es viele. Etwas eingeschränkter ist dagegen die Fernsicht. Sie eignet sich nur zum Forschen ohne Risiko. Als körperloses Wesen könnt Ihr allerdings auch durch Türen hindurch spähen und die Marschrouten der Wachen herausfinden. Geschickt umgeht Ihr so die Sicherheitsleute, oder erledigt sie mit einem Schlag ins Genick.
Wem das zu zahm ist, der greift unachtsame Gegner mit dem Psionik-Entzug an und saugt ihnen so buchstäblich die Seele aus dem Leib. Der Trick funktioniert zwar auch bei Toten, gibt dann allerdings lange nicht so viel Psi-Energie her wie bei lebenden Opfern. Exzessive Gewaltanwendung ist hier auch gefährlich, denn kopflose Gegner haben keine Psi-Power mehr. Letzte Fähigkeit ist die Aurasicht, mit der Ihr die schleimigen Aura-Monster ausfindig machen könnt. Ohne diese Psi-Kraft greifen diese Euch nämlich ohne Gnade aus dem Hinterhalt an!

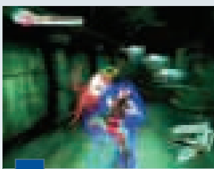

PS2 Mit Telekinese bewegt Ihr alles und jeden.


PS2 Körperlos Kundschaften per Fernsicht.


XB Psionik-Entzug versorgt Euch mit Energie.


XB Mit Gedankenkontrolle den Gegner beherrschen.


XB Pyrokinese sorgt für heiße Erlebnisse.


PS2 Mit der Aurasicht erkennt Ihr selbst Geister.



XB Regelmäßig hat Nick Visionen von der nahen Zukunft, die Euch beim weiteren Vorgehen helfen.

XB Autsch! Beim Kampf mit Barret müsst Ihr ganz schön einstecken.

PS2 Vielseitig: Die fauligen Zombies in Wei-Lus Geisterwelt besiegt Ihr mit dem Psionik-Entzug, der sonst dazu reserviert ist, Eure eigene Energie aufzufüllen.

nicht freut, wenn ihm eine Metallkiste an den Kopf knallt.
Für solch eindrucksvolle Tricks braucht Ihr allerdings reichlich Psi-Energie. Die gibt's in Form von blauen Phiolen überall in den verwinkelten Levels versteckt. Alternativ könnt Ihr sie Euch per Psionik-Entzug von menschlichen Lieferanten holen. Dazu schleicht Ihr von hinten an ein Opfer heran und saugt dann, wie schon Shang-Tsung in "Mortal Kombat" oder Raziel in "Soul Reaver", dessen geistige Energie ab. Während amerikanische Spieler dabei auch gleich noch die Köpfe ihrer Beute zum Platzen bringen, fallen die leergesaugten Soldaten hierzulande einfach nur zu Boden. Blut spritzt in der europäischen Version ebenfalls nicht, wobei die US-Version den roten Saft ebenfalls nicht allzu übertrieben verteilt (auch wenn man in Amerika die Auswirkungen explodierender Benzinfässer etwas plastischer darstellt).
Ein 60Hz-Modus sorgt auf PS2 und Xbox für flüssigen Spielverlauf in Vollbild. Die deutschen Sprecher agieren motiviert und nehmen kein Blatt vor den Mund. Da wird geflucht, was das Zeug hält, "Mistkerl" Nick von den panisch herumrennenden Wächtern beschimpft und auch Euer Ausbilder im Psi-Trainingscamp fragt schon mal, ob er Euch "in die Eier treten" soll. *dm*

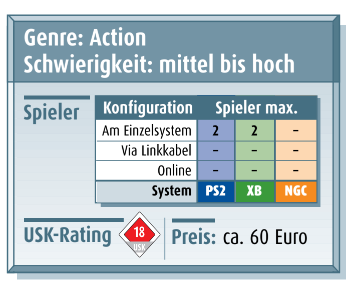
David Mohr



Kaum ein Actiontitel lässt Euch so viel Freiraum wie "Psi-Ops": Nicks vielfältige Fähigkeiten auszuloten, macht einen Heidenspaß. Ob Ihr Feinde per Telekinese durch die Luft fliegen lasst oder in ihre Gedanken eindringt, um sie zu willigen Werkzeugen zu machen – endlich gibt Euch ein Spiel genug Möglichkeiten an die Hand, um eine fast perfekte Illusion von Handlungsfreiheit aufkommen zu lassen. Aber warum nervt ein so intelligent gestaltetes Spiel mit ständig neu auftauchenden Gegnern, an Stellen, die gerade erst gesäubert wurden? Dafür sowie für die etwas lahme Story gibt's Punktabzug. Etwas abwechslungsreichere Schauplätze hätten "Psi-Ops" ebenfalls gut gestanden, denn im Prinzip streift Ihr von einem tristen Industrieblock zum nächsten. Das allerdings dank 60-Hertz-Unterstützung äußerst flüssig, mit schicken Effekten und gefälliger Grafik – die auf der Xbox noch einen Tick besser aussieht. Explosionen und Maschinengewehrfeuer erlebt Ihr auf beiden Konsolen dank Surround- bzw. Dolby-Digital-Unterstützung hautnah mit, dafür fällt die musikalische Untermalung nicht weiter auf – weder positiv noch negativ.



PS2 Links: Die Pyrokinese-Meisterin Marlene Kessler ist eine loyale Dienerin von Oberschurke General Krieger. Der dicke Telekinese-Experte Barret (Mitte) wirft gerne mit Tanklastern um sich. Sara Blake (rechts) ist Eure einzige Verbündete.



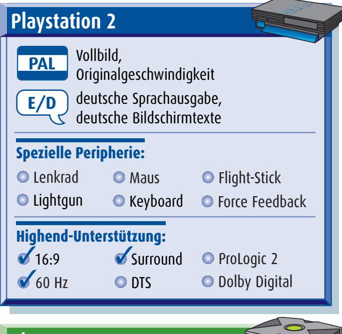
Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	2	2	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–

(Spieler max.)

USK-Rating 18 — Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9, ✔ Surround, ProLogic 2, ✔ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

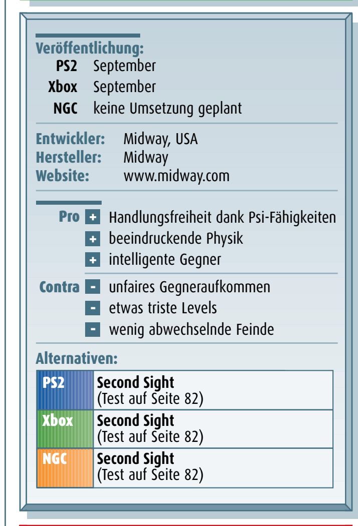


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, Downloads, ✔ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
+ Handlungsfreiheit dank Psi-Fähigkeiten
+ beeindruckende Physik
+ intelligente Gegner

Contra
– unfaires Gegneraufkommen
– etwas triste Levels
– wenig abwechselnde Feinde

Alternativen:

System	Titel
PS2	Second Sight (Test auf Seite 82)
Xbox	Second Sight (Test auf Seite 82)
NGC	Second Sight (Test auf Seite 82)

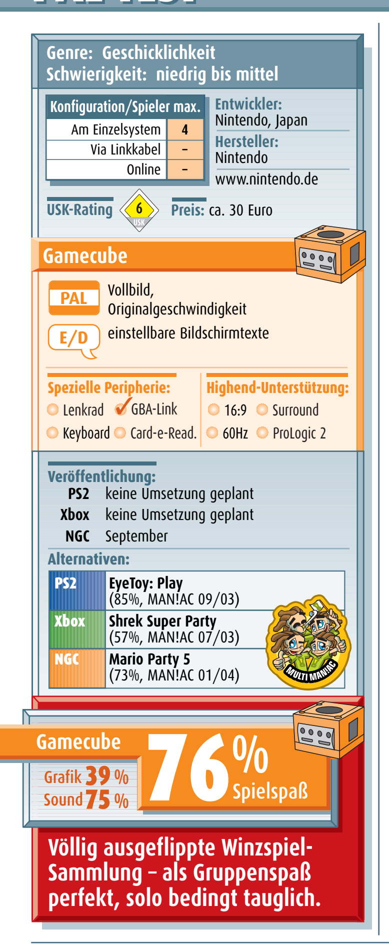


Psi-Ops The Mindgate Conspiracy

Playstation 2: Grafik 73 %, Sound 78 % — 80 % Spielspaß
Xbox: Grafik 75 %, Sound 78 % — 80 % Spielspaß

Brachiale Action mit kleinen Macken, aber großartigen telepathischen Kräften.

Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
USK-Rating: 6
Preis: ca. 30 Euro

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC September

Alternativen:
PS2 EyeToy: Play (85%, MAN!AC 09/03)
Xbox Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC Mario Party 5 (73%, MAN!AC 01/04)

Gamecube 76 % Spielspaß
Grafik 39 %
Sound 75 %

Völlig ausgeflippte Winzspiel-Sammlung – als Gruppenspaß perfekt, solo bedingt tauglich.


NGC Fiese Sache: Lassen die anderen den Ballon platzen, habt Ihr verloren.


NGC Heimtückisch: Während einer spielt, klaut der Rest ungehemmt seine Karten.

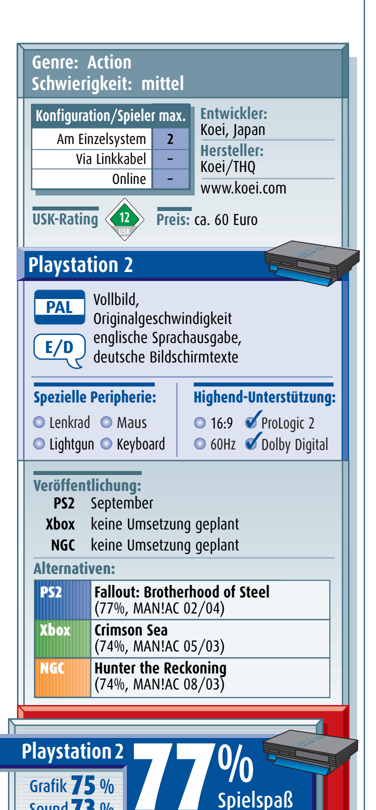
Nintendo hat ein Herz für Freunde des Skurrilen und bringt nun die Gamecube-Fassung des durchgeknallten "Wario Ware" (GBA-Test im MAN!AC 07/03) nach Europa. Wie beim Handheld stecken über 200 Minispiele auf dem Datenträger, die grundsätzlich jeweils nur wenige Sekunden dauern und mit zahllosen schrägen Ideen vollgestopft sind.
Wie der Untertitel "Mega Party Games" andeutet, liegt der Schwerpunkt bei der Heimkonsolen-Umsetzung auf dem Mehrspieler-Aspekt. Während der Solo-Modus etwas abgespeckt wurde, sorgen zehn partytaugliche Varianten für Stimmung: Anfangs tretet Ihr einfach mit limitierter Lebenszahl zu Aufgaben an, in der Regel kämpft Ihr aber dank zahlreicher Gimmicks mit zusätzlichen Tücken. So dürfen die Konkurrenten z.B. mal mit ihren Charakteren im Spielfeld rumwuseln und die Sicht beeinträchtigen oder sie blasen einen Luftballon auf – bei wessem Einsatz dieser platzt, der hat verloren. Einen Schuss Taktik findet Ihr bei einer schrägen 'Othello'-Fassung, fürs Schildkröten-Balancieren schließlich entwarfen die Entwickler eine Hand voll ganz neuer Minispiele: Dort kommen die maximal vier Kandidaten gleichzeitig zum Einsatz, der Sieger darf dann die anderen piesacken. *us*

Ulrich Steppberger



Lasst Euch nicht von der schlichten Fassade täuschen: Klar, die simple Portierung der GBA-Minispiele und damit der Verzicht auf jegliche Ausnutzung der Gamecube-Power sorgt für keinen grafischen Hochgenuss, aber das macht die Stimmungskanone locker wieder wett. Die frischen Mehrspieler-Ideen schlagen ein wie eine Granate und erzeugen dank Verzicht auf das betuliche Drumherum eines "Mario Party" im Handumdrehen eine Bombenstimmung – sofern Ihr mit anderen Zockern vor der Glotze hockt. Für Solisten entfaltet sich der bizarre Charme der Winzdisziplinen beim Handheld-Original besser, zumal auf ein paar der GBA-Gimmicks verzichtet wurde. Habt Ihr aber öfters Kumpels zur Hand, gehört "Wario Ware" als Pflicht in Eure Gamecube-Bibliothek.

Crimson Sea 2


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com
USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

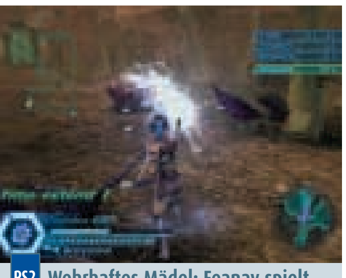
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, ✓ Dolby Digital

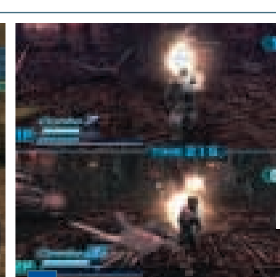
Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

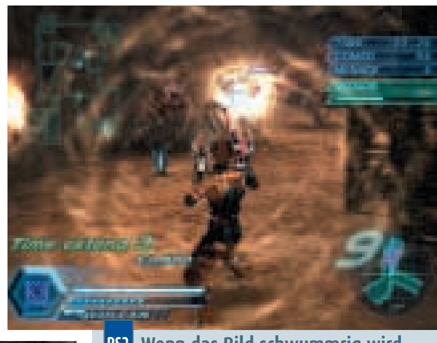
Alternativen:
PS2 Fallout: Brotherhood of Steel (77%, MAN!AC 02/04)
Xbox Crimson Sea (74%, MAN!AC 05/03)
NGC Hunter the Reckoning (74%, MAN!AC 08/03)

Playstation 2 77 % Spielspaß
Grafik 75 %
Sound 73 %

Ballerlastige SciFi-Action mit viel Massenkämpfen und guten Ideen, nur etwas monton inszeniert.


PS2 Wehrhaftes Mädel: Feanay spielt sich fast so wie ihr männlicher Partner.


PS2 Zwar spielerisch flach, aber eine Dreingabe: die Splitscreen-Metzeleien.


PS2 Wenn das Bild schwummrig wird, läuft das Geschehen kurz langsamer.

Wenn Koei mal nicht über der neuesten, geringfügig ummodellierten "Dynasty Warriors"-Variante brütet, kommt meistens etwas Ungewöhnliches raus: So packte man letztes Jahr das gewohnte Massenkeilerei-Prinzip in frische SciFi-Umgebungen und versah sie mit einer esoterischen Rahmenhandlung – fertig war "Crimson Sea" für die Xbox. Trotz weitgehender Zockerapathie versucht sich die Firma nun an einer Fortsetzung, die allerdings diesmal exklusiv für die PS2 erscheint.
Hauptheld Sho ist wieder mit an Bord, bekommt diesmal allerdings als gleichwertige Partnerin die hübsche Feanay an die Seite gestellt. Ihr zieht wie gewohnt in rund 60 Missionen gegen allgegenwärtige Alienhorden in die Schlacht, allerdings wurde der Spielablauf spürbar umgepolt: Einen Begleittrupp gibt es nicht mehr, Ihr seid stets allein unterwegs und räumt mit zwei Knarren (Schnellfeuer bzw. wuchtiger Schuss) sowie psionischen Fähigkeiten auf. Eure Ausrüstung stockt Ihr jetzt durch das Sammeln der von verblichenen Feinden hinterlassenen 'Origins' auf, den Händler braucht Ihr nur noch selten zu besuchen. Zudem gerieten die Einsätze geradliniger und fallen dank Spezialattacken oder spektakulären Combos actionreicher aus. *us*

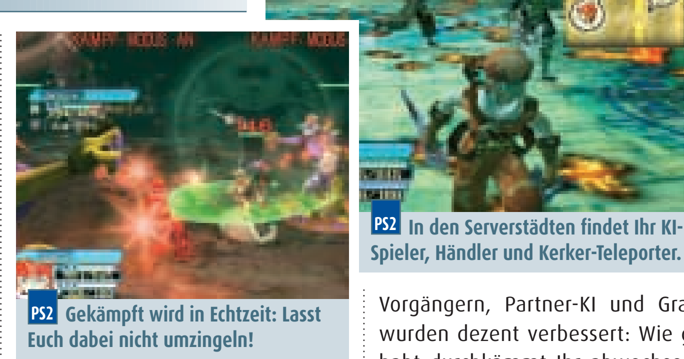
Ulrich Steppberger



Öfters mal was anderes: Allein der Verzicht auf das von Koei sonst so überstrapazierte 'Three Kingdoms'-Leitmotiv ist schon ein Pluspunkt für "Crimson Sea 2", aber der ungewöhnliche SciFi-Ausflug überzeugt auch so. Die interessanten Ansätze des Vorgängers wurden beibehalten, der unnötig komplizierte Ballast aber weitgehend über Bord gekippt. Als Ergebnis entstand eine leicht zugängliche Actionballerei, die es versteht, das 'Einer gegen alle'-Motiv ansprechend in Szene zu setzen. Grafisch gefallen die stimmigen Monster-Designs und die stets flüssige Bildrate, dafür müsst Ihr allerdings eher triste Umgebungstexturen in Kauf nehmen. Auch das Missionsdesign fällt auf Dauer dezent monoton aus, trotzdem macht Koeis Zukunftsausflug eine Weile ordentlich Spaß.

.hack Part 3: Outbreak

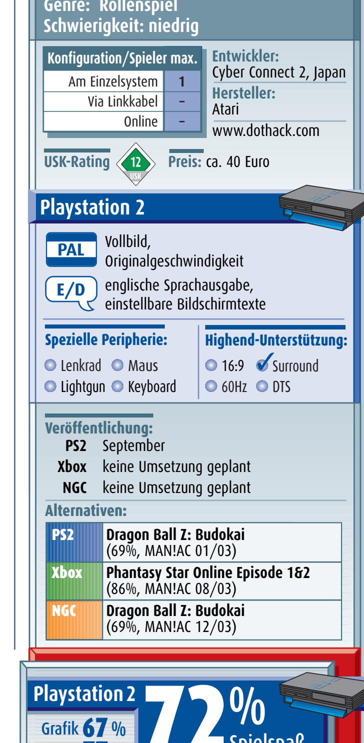
Kann man mit einem Videospiel die Welt ins Chaos stürzen? Zumindest im vierteiligen Rollenspiel ".hack" ist es möglich: Nach dem Spielstart findet Ihr Euch auf dem Desktop eines Online-Spielers wieder – hier könnt Ihr News lesen, Internet-Foren durchstöbern, per E-Mail mit Freunden kommunizieren und das geheimnisvolle Online-Rollenspiel "The World" zocken. Das ganze findet offline statt, Mitspieler und E-Mail-Partner werden von ".hack" simuliert. ".hack" gaukelt Euch also eine alternative Realität mit Spiel-im-Spiel vor, in der Ihr als jugendlicher Detektiv recherchiert: Im ersten Teil "Infection" fiel Freund Orca beim Zocken ins Koma, die zweite Episode "Mutation" ließ Euch dann hinter die Kulissen von "The World" blicken – ein Virus infiziert die Spieler! Jetzt kommt es zum "Outbreak" und damit werden die vielen Wirtschaftsnachrichten auf dem Desktop endlich interessant: Schafft das Virus den Sprung in die 'reale' Welt?



PS2 Gekämpft wird in Echtzeit: Lasst Euch dabei nicht umzingeln!

PS2 In den Serverstädten findet Ihr KI-Spieler, Händler und Kerker-Teleporter.

Spielerisch und technisch unterscheidet sich Teil 3 kaum von den beiden Vorgängern, Partner-KI und Grafik wurden dezent verbessert: Wie gehabt durchkämmt Ihr abwechselnd Online-Dungeons und Text-Nachrichten aller Art. Aber inhaltlich kommt der Cyber-Krimi jetzt richtig in Schwung! *oe*

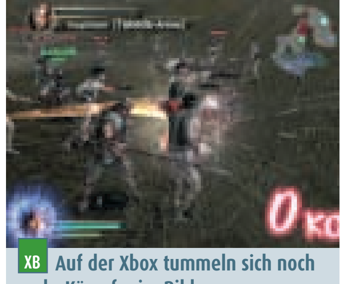


Oliver Ehrle



Mal reinspielen ist in ".hack" sinnlos: Wenn Ihr Euch für die Rollenspielserie entscheidet, müsst Ihr schon alle Teile der Reihe durchzocken. Somit handelt es sich auch nicht um eine Serie, die sich von Episode zu Episode wesentlich ändert – in derselben Umgebung schreitet lediglich die Handlung voran, die jetzt mit mehr Animationen ausgebaut wird. Auf das Desktop flattern neue Nachrichten und in "The World" gibt's neue Server-Welten und Updates. Für Fans wird's jetzt richtig spannend, aber die Kritikpunkte der Vorgänger bleiben: Die "The World"-Komponente ist etwas eintönig und simpel ausgefallen und das Desktop erschlägt Euch regelmäßig mit Textwüsten – wer einfach weiterklickt, kommt bei der komplexen Handlung nicht mit.

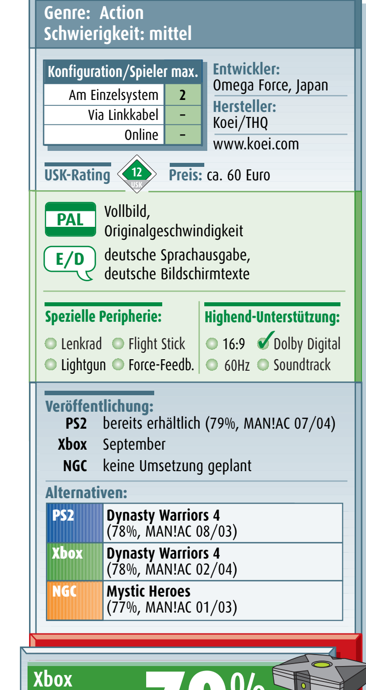
Samurai Warriors



XB Auf der Xbox tummeln sich noch mehr Kämpfer im Bild.

Die größte Überraschung an der Xbox-Fassung von Koeis diesmal japanischer Massenschlachterei: der Publisherwechsel. Statt wie bei der PS2-Vorlage über Electronic Arts zu gehen, ist nun wieder der angestammte Partner THQ dran.

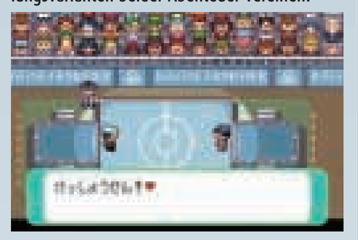
Das Spiel blieb wie gewohnt unverändert: Als Solo-Krieger kämpft Ihr Euch in zahlreichen Szenarien durch tonnenweise feindliche Armeescheren. Für frischen Wind sorgen Survival-Einsätze in Endlostürmen oder die Aufzucht eines neuen Offiziers via diverser Trainingsübungen. Grafisch fällt das Geschehen auf der Xbox naturgemäß einen Tick hübscher aus, ansonsten bleibt's beim Alten. *us*



Handheld-Themen im Überblick

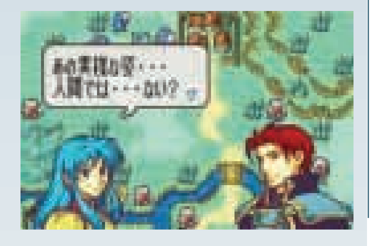
Pokémon-Vereinigung

"Rubin" und "Saphir" bekommen ein Update: "Pokémon Emerald" soll die Handlungsvarianten beider Abenteuer vereinen!



Geteilte Schlachten

Kaum ist "Fire Emblem" für GBA im europäischen Handel, kündigt sich schon der Nachfolger an: "Fire Emblem: Seima No Kouseki" wird im Oktober in Japan erscheinen. Ihr bestreitet das Abenteuer wahlweise mit Prinz Eirik oder Prinzessin Ephraim, die Ihr Königreich gegen die Mächte der Finsternis verteidigen.



Eines für alle: Spielt Oldies auf dem Handy

Mit günstigen Spielen wollen Handys dem Game Boy den Schneid abkaufen, bislang hat das aber noch nicht so recht geklappt. Aber jetzt brechen N-Gage, Nokia 7650 und andere Serie60-Handys zu neuen Ufern auf: Mit Emulatoren spielen Sie Games für allerlei Oldie-Systeme wie C64, NES und sogar Mega Drive! Wenn Ihr ein Serie60-Handy besitzt, könnt Ihr sofort loslegen. Studiert die Links in unserer Tabelle: Etwa die Hälfte der Emulatoren ist kostenpflichtig, Ihr dürft aber je eine Demo-Version zum Test gratis downloaden – in diser fehlt dann z.B. Sound oder Speicherfunktion.

Auf dem Handy-Display wird die Spielgrafik hochkant gestreckt, die Proportionen stimmen also nicht: Der "ZXBoy" bietet deshalb eine Flip-Funktion, die den Bildschirm um 90° dreht. Wenn Ihr dann das Handy quer haltet, ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig.

Die Emulation der Heimcomputer klappt prima: Fast alle Spiele laufen flüssig und über die einblendbare virtuelle Tastatur könnt Ihr auch Keyboard-Kommandos geben. Bei NES- und Game-Boy-Spielen kann's je nach Titel auch mal stark ruckeln (z.B. "Final Fantasy Adventure") – ideal sind Abenteuer ohne Echtzeit-Action, also Rollen- und Strategiespiele. In Erstaunen versetzt Euch der Mega-Drive-Emulator "PicoDrive", der rund 80 Prozent aller Spiele unterstützt und zudem noch flott aufs Display bringt. Die Performance geht allerdings auf Kosten des Sounds, steckt einen MP3-Player in die Tasche! Mame-Fans bringen auch noch ein halbes Dutzend Automatenspiele aufs Handy, Oldies wie "Asteroids", "Pac-Man" und "Frogger".

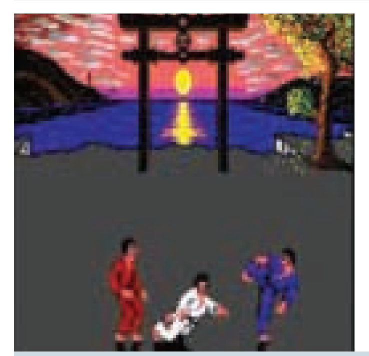
Und wie kommt Ihr an legale Software ran? Zum einen könnt Ihr Eure alten Originalspiele mit dem PC auslesen und aufs Handy speichern, das klappt je nach System mit verschiedenen Adaptern. Wer sich die Mühe sparen will, kann auch im Internet nach Heimentwickler- und freigegebener Software suchen. So bietet etwa "Elite"-Programmierer Ian Bell das berühmte Weltraumspiel unter www.iancgbell.clara.net an, wählt zwischen C64-, MSX- und Spectrum-Version. Es gibt aber auch gigantische Archive (www.worldofspectrum.org), die freigegebene Spiele sammeln. *oe*



Tastenbelegung: Die Emulatoren lassen sich konfigurieren und optimieren.

Emulatoren für Serie60-Handys

Name	System	Preis	Link
GamePhone	Game Boy (Color)	13 Euro	www.infinitouch.com
GoBoy plus	Game Boy (Color)	10 Euro	www.wildpalm.co.uk
EMAME	Arcade	–	www.harmonicode.com/EMame
FMSX	MSX	–	http://personal.inet.fi/private/riihimaki/s60/
Frodo	C64	–	http://koti.mbnet.fi/~haviital/
PicoDrive	Mega Drive	–	www.gamesforsmartphones.co.uk
Spectrian	ZX Spectrum	15 Euro	www.whitecloudsoftware.com
YewNES	NES	20 Euro	www.yewsoft.com
ZXBoy	ZX Spectrum	10 Euro	www.wildpalm.co.uk



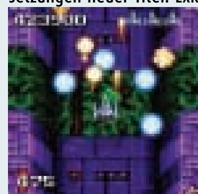
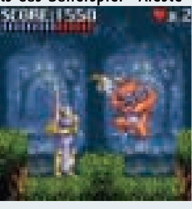
Die Grafiken werden gestreckt: "IK +" (C64, links) und "Sonic the Hedgehog" (Mega Drive, rechts) spielen sich aber trotzdem einwandfrei.

POCKET NEWS



Square-Enix spielt mobil!

Endlich versorgt Square-Enix auch die europäischen Handy-Spieler mit klasse Oldies und Umsetzungen neuer Titel: Exklusiv bei Vodaphone Live gibt's bereits das Ballerspiel "Aleste" (links) und das Action-Adventure "Actraiser" (rechts), folgen soll die LCD-Version von "Dragongard". Besucht die "Square Enix Mobile"-Homepage www.sqexm-eu.com. Japanische Handy-Fans zocken bereits "Final Fantasy" – hoffen wir auf eine schnelle Umsetzung!

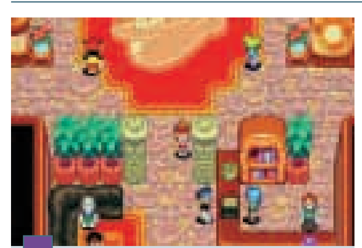



Kamera fürs Nokia N-Gage

Mit aufwändigen Spielen, Online-Duellen und Film-Player ist das N-Gage seinen Handy-Kollegen voraus, aber die inzwischen obligatorische Kamera fehlt dem Handyheld – Nokia bietet nicht mal ein Zusatzmodul an. Dank Bluetooth-Schnittstelle könnt Ihr das N-Gage aber mit der 2-Megapixel-Digicam 'Concord Go Wireless' vernetzen und so Bilder von der Kamera direkt versenden – dank Blitz und höherer Auflösung macht Ihr bessere Schnappschüsse als mit jeder Handycam! Das handliche Gerät (86 x 61 x 32,5 Milimeter) macht aber auch Bilder in der bei Handys üblichen VGA-Auflösung: Bei amazon.de zahlt Ihr ca. 110 Euro.



Mario Golf Advance Tour


GBA Der Rollenspiel-Teil erinnert nicht zufällig stark an "Golden Sun".


GBA Die witzigen 'Stern'-Kurse müsst Ihr mit viel Einsatz freispielen.

Ein gutes halbes Jahr nach dem großen Gamecube-Bruder wird der GBA mit seiner "Mario Golf"-Fassung bedacht. Für die "Advance Tour" nutzte Entwickler Camelot denn auch die längere Arbeitszeit und packte eine Menge Zusatzmaterial aufs Modul.

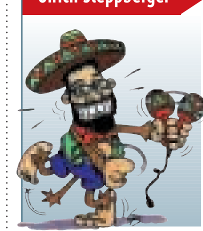
Insgesamt sechs Kurse warten darauf, von Euch erkundet zu werden: Einsteiger dreschen den Ball über Standardbahnen, Profis freuen sich auf die 'Stern'-Kurse. Bei diesen werden die Löcher durch "Mario"-typische Elemente ergänzt, die Euch das Leben schwerer machen: Warpröhren teleportieren den Ball, Bomben fressen ihn kurzerhand und Pilze versperren den Weg. Diese Platzvariante wie auch die meisten anderen Extras erspielt Ihr Euch über einen ausgewachsenen Rollenspiel-Modus – "Golden Sun" lässt grüßen. Dort startet Ihr als Golf-Novize und erarbeitet Euch durch Training sowie Turniere Erfahrungspunkte und bessere Fähigkeiten, bis Ihr zum Abschluss gegen Mario antretet – der ist wie die anderen Nintendo-Stars wiederum nur bei Einzelrunden selbst wählbar.

Die Schlagsteuerung wurde vom Gamecube übernommen und verfeinert: So könnt Ihr nun bereits beim Abschlag besser den Drall beeinflussen – via Link portiert Ihr zudem Euren Sportler zwischen den Geräten und schaltet weitere Extras frei. *us*

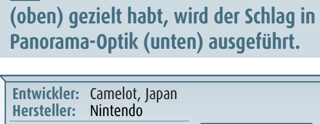



GBA Nachdem Ihr auf der Mode-7-Karte (oben) gezielt habt, wird der Schlag in Panorama-Optik (unten) ausgeführt.

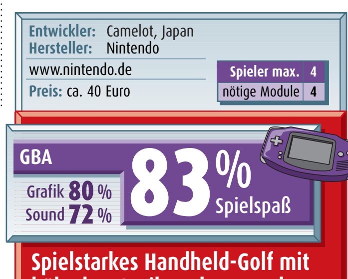
Ulrich Steppberger



Die Wartezeit hat sich gelohnt: Das GBA-"Mario Golf" kann zwar nicht mit der gleichen 3D-Grafik protzen (sieht aber trotzdem sehr hübsch aus) wie die Gamecube-Fassung, hat dafür aber spielerisch einiges mehr auf dem Kasten. Der beim großen Bruder schmerzlich vermisste Karriere-Modus wurde hier gleich zu einem schnuckligen Rollenspiel ausgebaut – das ist zwar nicht allzu komplex, sorgt aber für die nötige Motivation und Abwechslung. Auch die alternativen Kursvarianten locken zum wiederholten Einsatz, zumal mittels geschicktem Mode-7-Einsatz das Zielen leicht fällt. Überhaupt fällt die Steuerung angenehm aus, das Putten wiederum lässt ein wenig Komplexität vermissen. Wer ein feines Golf für unterwegs will, ist mit der "Advance Tour" jedenfalls prima bedient.



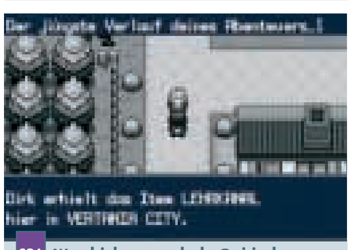
Entwickler: Camelot, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4



GBA
Grafik 80 %
Sound 72 %
83 % Spielspaß

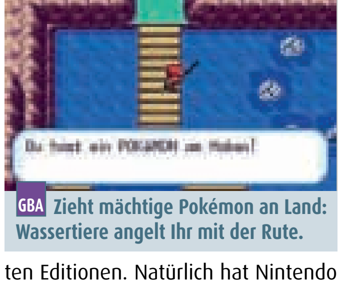
Spielstarkes Handheld-Golf mit hübscher Optik und ansprechendem Rollenspiel-Zusatz.

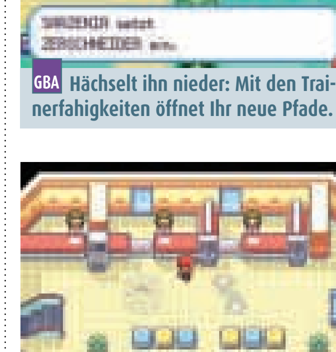
Pokémon Feuerrot & Blattgrün



GBA Was bisher geschah: Bei jedem Spielstart informiert Euch ein Replay.


GBA In den neuen Team-Kämpfen kombiniert Ihr die Kräfte der Pokémon.


GBA Zieht mächtige Pokémon an Land: Wassertiere angelt Ihr mit der Rute.


GBA Hächselt ihn nieder: Mit den Trainerfähigkeiten öffnet Ihr neue Pfade.

Das erfolgreichste Game-Boy-Spiel kehrt zu seinen Wurzeln zurück: 1996 startete "Pokémon" seinen Siegeszug mit den Editionen Blau, Rot und Grün – Letztere erschien nur in Japan. Jetzt bringt Nintendo zwei grafisch und inhaltlich überarbeitete Neuauflagen der Oldies, nämlich "Feuerrot und Blattgrün". Diese schlagen eine Brücke zwischen den alten und neuen Abenteuern, denn bislang konnten "Pokémon"-Fans ihre Schützlinge nicht von Game-Boy-Modulen in die Advance-Nachfolger übernehmen – aber jetzt dürft Ihr endlich alle 386 Pokémon in einem Modul vereinen!

In "Pokémon" erforscht Ihr eine Abenteuerwelt, in der es vor niedlichen Monstern wimmelt: Fangt sie ein, trainiert sie und hetzt sie in Turnieren und Rangkämpfen auf die zahlreiche Trainerkonkurrenz! Ziel ist es, alle Meister zu bezwingen und alle Pokémon zu finden – das klappt nur per Link-Tausch, denn manche Pokémon findet Ihr nur in bestimmten Editionen. Natürlich hat Nintendo die Oldies spielerisch auf den neusten Stand gebracht: Jetzt sind auch Team-Matches möglich, Pokédex und Hilfesystem verschaffen Euch besseren Überblick und die Oberwelt wurde durch neue Inseln bereichert. Daneben gibt es noch zahllose kleine Verbesserungen, z.B. neue Rätsel, Herausforderer und Items wie die Sprintschuhe – mit denen spielen sich lange Märsche nicht mehr so träge. Kenner werden zudem den Lebensraum vieler Pokémon neu lernen müssen. *oe*

Oliver Ehrle



Jetzt noch mal die Oldies, haben das Fans wirklich nötig? Wer einen echten "Pokémon"-Fanatiker kennt, weiß die Antwort: Jawohl, wer der Sucht verfallen ist, spielt sogar dasselbe Modul zigmal durch! Nintendo hat aber nicht nur die Extremisten bedacht, sondern gibt auch Neulingen eine zweite Chance: Das neue Hilfemenü verrät Tipps zu Missionen und Training, damit verliert Ihr nie den Faden und der Einstieg in das komplexe Kampfsystem funktioniert ebenfalls leichter – das verpasste Wissen lässt sich flott aufholen! Nach wie vor simpel ist die Grafik, die mit karg animierten Figuren und eintönigen Landschaften dem Auge keineswegs schmeichelt: Bei den Neuauflagen geht das noch durch, zur nächsten Generation wünschen wir uns eine gründliche Überarbeitung!


GBA Im Center gibt's zwei Link-Theken, für Kabel und Wireless-Adapter.

Entwickler: Game Freak, Japan
Hersteller: Nintendo
www.pokemon.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 68 %
Sound 70 %
86 % Spielspaß

Gelungenes Update der Ur-Abenteuer: Jetzt lassen sich alle 386 Pokémon vereinen!



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAIL!AC

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

67 statt 68% Spielspaß

Unwichtige Story, linearer Spielverlauf, Verfolgungsjagden, teils horrender Schwierigkeitsgrad: "Driver". Der dritte Teil ist keine Ausnahme. Ein Muss für Liebhaber, Verdruss für Neulinge. Ich muss sagen, zum Glück hatte ich nicht das nötige Kleingeld, um mir diesen 'Hitgaranten' am ersten Tag zu kaufen. Dann kam Euer Test.

Nun habe ich mir "DRIV3R" aus der Videothek besorgt und in zwei Nächten (bis 8 und 5 Uhr) durchgezockt. War geil, aber ich bin froh, dass es vorbei ist! Das Startmenü (wunderschöne Bilder und einnehmende Underground-Musik im Hintergrund) hat mich an Eurer Wertung echt zweifeln lassen. Die FMVs sind ein echter Augenschmaus! Aber anscheinend sind die ganzen drei Jahre Entwicklungsarbeit, von denen Michael Madsen im Making of spricht, ausschließlich in eben diese gesteckt worden. Es ist "Driver 2" ohne gravierende Ruckler mit hakeligem Freigang!

Und gleich die erste Aufgabe (Schießstand) hatte überhaupt keinen Sinn. Ich bin mal einfach aus purem Spaß an der Freud durchgelaufen, ohne auch nur einen Pappkameraden böse anzuschauen. Hatte anscheinend keinerlei Effekt auf das Spiel (oder gibt's einen versteckten Bonus?). Da sehne ich mich doch nach dem Tiefgaragen-Parcours aus dem Original, den man erfolgreich bestehen musste, bevor man an das richtige Spiel gelassen wurde. Hingegen dieser ersten "DRIV3R"-Mission stehen andere (z.B. Calitas Flucht), die zwei Stunden intensiver, aber oft vergeudeter Konzentration bedürfen, da irgendwo immer ein Wagen oder Laternenpfahl im Weg ist, der zum sofortigen Scheitern verurteilt. In Eurem Test (und dem Player's Guide) habt Ihr die horrende Diskrepanz in der Schwierigkeit der Missionsbewältigung leider überhaupt nicht kenntlich gemacht.

Aber solche Missionen gab es auch schon früher. Ich erinnere an die furiose finale Fahrt mit dem Präsidenten in "Driver 1": inakzeptabler Schwierigkeitsgrad, aber 100% Spielspaß. Und in "DRIV3R" 68% Spielspaß? Ich sage, es sind 67% und trotzdem: ein Muss für jeden Fan. Alle anderen: Finger weg! Wenn es irgendwann gebraucht auf 15 oder 20 Euro runter ist, wird es weitaus länger als nur ein Wochenende meinen Ehrgeiz fordern.

P.S.: Ihr habt meine letzte Mail nicht beantwortet, warum es anscheinend so schwierig oder gar fast unmöglich ist, PS2 Titel mit Dolby Digital 5.1 oder DTS (leuchtendes Beispiel: "Vice City") auszustatten, während DD 5.1 auf der Xbox Standard ist.

Thorsten Boese, via E-Mail

Eine Aussage zur Schwierigkeit eines Spiels findest Du im obersten Test-Infokasten unterhalb der Genre-Angabe. Im Falle von "DRIV3R" lautet diese 'niedrig bis sehr hoch', was sich mit Deinen Erfahrungen hinsichtlich der großen Diskrepanz in den Missionen deckt. Der Grund für die mangelnde Unterstützung von Dolby Digital 5.1 und DTS Interactive auf der PS2 liegt im Inneren der Konsole. Die Verwaltung und Decodierung digitaler Soundformate in Echtzeit benötigt einiges an Speicher sowie Rechenzeit – immerhin sprechen wir hier über sechs Soundkanäle. Und da Speicherplatz und Rechenzeit bei der PS2 immer kostbar sind, beschränkt sich das Gros der Entwickler mittlerweile auf Dolby ProLogic 2, bei dem die Surround-Informationen im zweikanaligen Stereo-Signal verschlüsselt liegen. Nur einige wenige PS2-Spiele wie zum Beispiel "Metal Gear Solid 2" bieten Dolby Digital 5.1 – allerdings nur in vorberechneten Zwischensequenzen.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Im Preview von "Tron 2.0: Killer App" hat sich das verkehrte Fazit eingeschlichen. Hier die korrekte Version: Spannende Mixtur aus Ego-Ballerei und Renn-Action, die das Flair des Films treffend einfängt.

MEA CULPA: Wie konnte das nur passieren? Der digitale Sexgott Larry heißt mit Nachnamen selbstverständlich Laffer und nicht Loffer. Sorry, Larry!

MEA CULPA: Kuju Entertainment, der Entwickler von "Advance Wars: Under Fire" für Gamecube, ist in Großbritannien ansässig und nicht in Japan.

UPDATE: Die Veröffentlichung von "GTA San Andreas" ist nicht im November, sondern am 22. Oktober.

Virenalarm

Das von Euch verwendete Argument, dass nahezu alle Viren auf Windows angewiesen sind, kann ich so nicht unterschreiben. Sicherlich lädt Windows aufgrund seiner weiten Verbreitung, seinen teils sehr fragwürdigen Default-Einstellungen und nicht zuletzt Microsofts Image dazu ein, für dieses Betriebssystem Viren zu schreiben. Nur gab und gibt es auch für andere Systeme Viren.

Die Wahrscheinlichkeit für Viren auf Konsolen halte ich ebenfalls für noch gering:

- Die Systemumgebungen sind für die Öffentlichkeit schlecht dokumentiert, was den Kreis der potenziellen Virenprogrammierer sehr beschränkt (Script-Kiddies, die typischen Visual Basic-Programmierer und Trittbrettfahrer fallen schon mal komplett raus).
- Die Plattform ändert sich mit jeder Generation komplett.
- Die Konsolen sind noch nicht flächendeckend online (kein Hindernis, aber die Verbreitungsgeschwindigkeit wird verlangsamt).
- Noch sind die Verbindungen hauptsächlich über einen zentralen Spiele-Server geregelt (keine direkte P2P-Verbindung).
- Bootbare Massenspeicher sind bis auf die Festplatte der Xbox nicht Standard (ein Reset und der Virus ist aus dem Speicher und lungert vielleicht noch in einem Spielstand auf der Memory Card herum, wird aber ohne weiteres nicht mehr selbstständig aktiv).

Doch diese Punkte können langfristig ausgehebelt werden:

- Es müsste nur einer auf der Welt eine Lücke im System finden.
- Es müsste nur einer auf der Welt einen Viren-Baukasten schreiben.
- Ohne Virenscanner für Konsolen würde selbst einer Offline-Verbreitung Tür und Tor offenstehen (Stichwort Amiga und Raubkopien; wer hatte nicht alles verseuchte Disketten zu Hause?).
- Mit steigender Datenrate bei Breitbandverbindungen werden P2P-Verbindungen für manche Genres wahrscheinlicher (Spiele-Server kosten Geld).
- Bei Konsolenspielern kommt noch die Gruppe von Menschen dazu, die selbst mit PCs nichts anfangen können und deren Auffassung von IT-Sicherheit noch unter dem von Susi Sorglos und deren PC liegt.
- Was online geht, öffnet eine Tür.

Wird der Port bei der Konsole nicht abgeschaltet und bleibt auf listening (Stichwort Xbox Live, das im Offline-Modus bimmelt, wenn jemand mit mir spielen will), dann kann auch jederzeit jemand den Port benutzen, um mir auch so was direkt an meine IP-Adresse zu schicken.

• Für Massenspeicher oder Angriffe auf Spieleserver kann ich keine Prognose stellen. Verschleißteile in Konsolen sind immer schlecht, Festplatten sind teurer als BIOS-Chips und über einen Spieleserver P2P-Verbindungen zuzulassen, verträgt sich nicht ganz mit dem Konzept.

Unterm Strich wäre es nur eine Frage der Zeit und der Motivation. Ist Motivation ausschlaggebend, wäre die Microsoft-Hardware als erstes fällig. Ist Verbreitung der Grund, wäre die PS2 als erstes dran. Bei Connectivity wird alles mit WLAN- oder Bluetooth-Anschluss fällig (Handy-Viren und -Trojaner sind schon Realität).

Es soll Studenten gegeben haben, die den Datenverkehr des HyperTransport-Bus zwischen CPU und MCPX einer Xbox abgehört haben... Insofern ist alles nur eine Frage der Zeit. Nur wenn, geht es Schlag auf Schlag.

Christian Hedemann, via E-Mail

Extended-Layout

Ein großes Lob für das sehr ordentliche und schön (im Gegensatz zu mancher Konkurrenz-Zeitschrift) unbunte Layout der MAN!AC.

Ich bin ein großer Befürworter von MAN!AC Extended, dennoch habe ich einen Kritikpunkt, was diesen Bereich angeht, nämlich das extra für diese Rubrik angefertigte Layout. Wieso könnt Ihr für Extended nicht einfach das gute alte Layout beibehalten? Das MAN!AC-Extended-Layout ist meiner Meinung nach zu bunt und zu Platz verschwendend. Wenn man einen MAN!AC-Test oder -Preview liest, dann sieht man, was Ihr für eine hochwertige Zeitschrift seid, ein Extended-Artikel geht (finde ich) vom Aussehen her irgendwie in Richtung Kindermagazin...

Es wäre wirklich schön, wenn Ihr diesbezüglich wenigstens eine Umfrage im Editorial machen könntet, dann können die Leser über das Layout in MAN!AC Extended abstimmen.

Carlo Clemens, via E-Mail

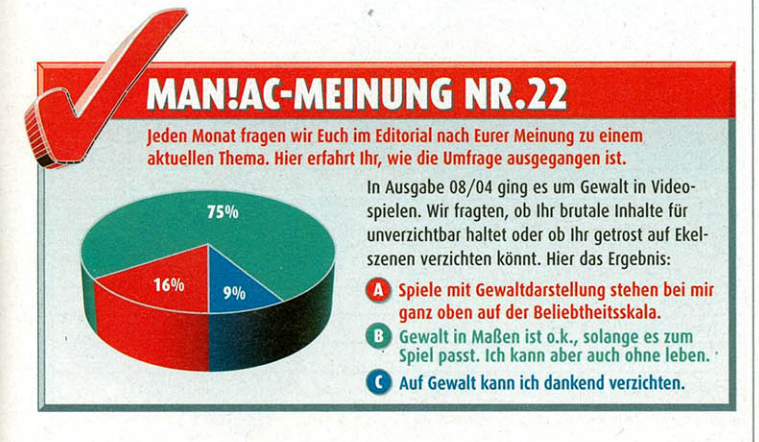
Das 'etwas andere' Layout in MAN!AC Extended ist Teil des Konzeptes, es soll den 'Heft im Heft'-Charakter unterstreichen. Hätten wir die 16 Seiten im normalen MAN!AC-Layout entworfen, würden sie vermutlich im übrigen Heftalltag untergehen – und genau das wollten wir vermeiden. Je nach Thema wechselt denn auch die Farbgebung von nüchtern-technisch bis flippig-bunt. Übrigens: Durch die dezent kleinere Schriftgröße passt mehr Text auf eine Extended-Seite.

Rechtschreibung

Ich bitte Euch, nach dem Vorbild vieler Verlage zur alten Rechtschreibung zurückzukehren! (...) Es ist im Sinne der Bildung unerlässlich, wieder eine einheitliche Rechtschreibung einzuführen.

Christian Gräff, via E-Mail

Wir halten die neue Rechtschreibung zum größten Teil für sinnvoll. Eine vorschnelle Rückkehr zur 'alten' lehnen wir ab.



KNOWHOW

Vernetzt: LAN-Party mit Konsolen


PS2 Die Firewire- bzw. iLink-Schnittstelle ist in die PS2 bereits eingebaut.

Zusammen mit Kumpels macht Zocken am meisten Spaß. Noch viel aufregender wird das Spielerlebnis, wenn jeder Teilnehmer seine eigene Konsole und TV mitbringt: So beeinträchtigt kein Splitscreen die Sicht. Wenn man nicht mit einem kurzen Blick die Position des Feindes erhaschen kann, sind speziell bei Ego-Shootern die Schießereien viel spannender – was Ihr dafür braucht und welche Spiele kompatibel sind, verraten wir auf dieser Seite.

Netzwerk-Equipment: Am leichtesten geht's mit der Xbox, die ab Werk eine LAN-Schnittstelle besitzt. LAN bedeutet 'Local Area Network', also lokales Netzwerk. Um mehrere Konsolen zu verbinden, besorgt Ihr Euch im Computerhandel je ein LAN-Kabel (10 Euro) und einen Ethernet-HUB (ab 25 Euro) – das ist ein Verteiler, der die Kabel verbindet – stöpselt Zubehör und Konsolen zusammen und startet die LAN-Session. Für die direkte Verbindung von nur zwei Konsolen reicht auch ein Kabel, es muss sich allerdings um die so genannte 'Patch'-Variante handeln: Bei diesem Exemplar tauschen zwei Pins die Plätze.

Netzwerk-Adapter: Playstation 2 und Gamecube haben die LAN-Schnittstelle nicht, deshalb kauft Ihr zusätzliche Hardware. Bei Sony heißt sie 'Netzwerkadapter' (40 Euro) und bei Nintendo 'Broadband Adapter' (50 Euro), montiert sie an Eure Konsole.


NGC Lohnt kaum: Nur drei Spiele unterstützen Duelle via Breitbandadapter.

PS2 Der Netzwerkadapter macht Eure PS2 LAN- und Online-tauglich.

Sonderfall iLink: Manche Playstation-2-Spiele unterstützen zwar Netzwerk-Matches, aber nicht über die LAN-Schnittstelle! Die Sony-Konsole hat nämlich neben den USB-Slots eine Firewire-Buchse, die Sony iLink nennt – für die gibt's ebenfalls eigene Kabel und HUBs. Welche Schnittstelle nun unterstützt wird, ist je nach Titel unterschiedlich: "Lethal Skies 2" und "Gran Turismo 3" zockt Ihr nur via iLink, "Tony Hawk's Pro Skater 3" und "Twisted Metal: Black Online" dagegen lediglich mit dem Netzwerkadapter. Wer alle Top-Titel im Netzwerk ausreizen möchte, kauft deshalb das Equipment für beide Varianten. *oe*

Netzwerk-Tipps für alle Konsolen

Name	Hersteller	System(e)	Spieler
1080° Avalanche	Nintendo	Gamecube	4
Amped 2	Microsoft	Xbox	8
Brute Force	Microsoft	Xbox	4
Counter-Strike	Microsoft	Xbox	16
Crimson Skies: High Road to Rev.	Microsoft	Xbox	16
Deathrow	Ubisoft	Xbox	8
Ghost Recon: Island Thunder	Ubisoft	Xbox	16
Gran Turismo 3 A-spec	Sony	PS2	6
Halo	Microsoft	Xbox	16
Kirby Air Ride	Nintendo	Gamecube	4
Lethal Skies 2	Bigben	PS2	2
Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	Gamecube	16
Mech Assault	Microsoft	Xbox	8
Midnight Club 2	Take 2	Xbox	8
Midtown Madness 3	Microsoft	Xbox	8
MotoGP	THQ	Xbox	16
MotoGP 2	THQ	Xbox	16
Project Gotham Racing 2	Microsoft	Xbox	8
Rainbow Six 3	Ubisoft	Xbox	16
Soldier of Fortune 2	Activision	Xbox	10
Star Wars: Clone Wars	Electronic Arts	Xbox	8
Time Crisis 2 & 3	Sony	PS2	2
Timesplitters 2	Eidos	PS2, Xbox	16
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2, Xbox	4
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	PS2, Xbox	8
Tony Hawk's Underground	Activision	PS2, Xbox	8
Top Spin	Microsoft	Xbox	4
Twisted Metal: Black Online	Sony	PS2	8
Unreal Championship	Atari	Xbox	8
Vampire Night	Sony	PS2	2

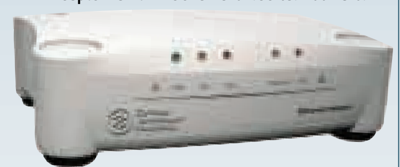
Xploder zieht nach



Ab Herbst will Blaze den 'Xploder V5' verkaufen, der wie das Action Replay MAX nicht nur mogeln kann: Neben DVDs aus Übersee spielt die Software MPEG-Filme, JPEG-Bilder und MP3-Musik. Das Zubehör kostet 40 Euro, für den PC-Link legt Ihr nochmal zehn Euro drauf.

Netzwerk-Wunder

Ihr wollt mit dem Bruder oder Kumpel im dritten Stock zocken, aber kein LAN-Kabel legen? Der 'PowerNet Ethernet Adapter' von Corinex leitet Eure Spieldaten über die 220V-Steckdose zur anderen Konsole! Das praktische Accessoire müsst Ihr aber für jede Konsole extra kaufen, je Adapter zahlt Ihr bei amazon.de ca. 100 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

ZUBEHÖR

Digital Media Player

Die Hybrid-CD baut nach Installation ein Netzwerk zwischen PS2 und Windows-PC bzw. Mac OS X auf. Zusätzlich sind noch der PS2-Netzwerkadapter sowie ein Netzwerkkabel nötig. Die mitgelieferte Software muss bei der etwas komplizierten Installation zunächst durch Internet-Registrierung aktiviert werden. Eine Web-Verbindung ist auch für anstehende Updates nötig. Nun müsst Ihr noch Verzeichnisse auf der Festplatte freigeben, auf die die PS2 zugreifen darf. Bei der Verbindung dient der PC als Server für die PS2. Wenn alles geklappt hat, lassen sich Computer-Daten wie MP3s, Bilder (JPEG, PNG) und Videos im MPEG 1, 2, 4 und DivX-Format via Playstation auf dem Fernseher wiedergeben. Die einfache Bedienung bringt nur die nötigsten Elemente mit. Videos zeigen dezente Bild-Artefakte – Musik läuft aber einwandfrei.



Hersteller:	Medio
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 60 Euro

Nach PC/Mac-Installation spielt die Software auf der PS2 Videos, Bilder und MP3s über ein Heim-Netzwerk ab. Negativ: Sehr hoher Preis und zwingende Internet-Aktivierung.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✓✓

CF Card Converter

Der 'CF Card Converter' ersetzt Xbox-Memory-Cards durch günstige Compact-Flash-Karten. Nach dem ersten Einstöpseln in den Adapter wird die Karte vom System-Menü automatisch gelöscht. Nun fungiert sie als handelsübliche Speicherkarte mit variabler Größe – je nach Compact Flash.

Hersteller:	Playdeluxe
System:	Xbox
Preis:	ca. 13 Euro

Praktischer Memory-Card-Ersatz: Compact-Flash-Karten fungieren als Träger für Spielstände – bis zu vier GB große Exemplare werden dabei unterstützt.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

Xbox Beamer Station

Das schwarze Kästchen bietet Anschluss für YPrPb-, S-Video- sowie FBAS-Signale. Per Umschalter wählt Ihr zwischen Component- und AV/S-Video-Bild. Der Scart-Ausgang übermittelt leider kein RGB-Signal. Audio-seitig bringen optischer, koaxialer sowie Cinch-Ausgang volle Dröhnung, was Beamer-Besitzern und HiFi-Freunden sicherlich gefällt. Bild und Ton zeigen kaum Schwächen.



Hersteller:	Madcow / Playdeluxe
System:	Xbox
Preis:	ca. 25 Euro

Nützlicher Xbox-Anschlusskasten speziell für Projektoren samt S-Video- und YUV-Ausgängen, aber ohne RGB. Vorbildlich: optischer und koaxialer Audio-Ausgang.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

Brooklyn Booster XXL

Logitechs 'Driving Force' stand wohl Pate beim Äußeren des preiswerten Steuergeräts: Das Lenkrad liegt sehr gut in der Hand und wartet mit rückseitigen Gang-Tasten sowie gummiertem Schaltknüppel auf. Halt findet der Controller auf dem Tisch mit Gummifuß bzw. bombensicheren Halteklammern. Praktischerweise lässt sich das Steuergerät an Xbox, Gamecube, PS2 und PC (via USB) ohne Probleme anstöpseln. Verzeihlich: Die verwirrende Tastenanordnung ist bei einem Multiplattform-Gerät unumgänglich. Bei PS2-Spielen fällt leider ein großes Lenkradspiel auf, das auf allen anderen Plattformen entfällt. Fahrfreude kommt dank feinfühligem Lenkwiderstand trotzdem auf. Bei dem günstigen Preis entfällt auch das Force Feedback – eine gute Rumble-Funktion entschädigt nur halbwegs. Anspruchsvolle Playstation-Jünger greifen deshalb besser zu den Logitech-Pendants. Als sehr praktisch erweisen sich umprogrammierbare Tasten (außer auf Xbox). Leider neigte das Gaspedal beim Testexemplar zum Quietschen. Auch die verwendeten Materialien wirken etwas billig.



Hersteller:	Brooklyn
System:	PS2, Xbox, Gamecube, PC
Preis:	ca. 60 Euro

Bestes Multiplattform-Lenkrad mit guter Ergonomie, knackigem Schaltknüppel und programmierbaren Tasten. Negativ: dezentes Lenkradspiel bei PS2-Titeln.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

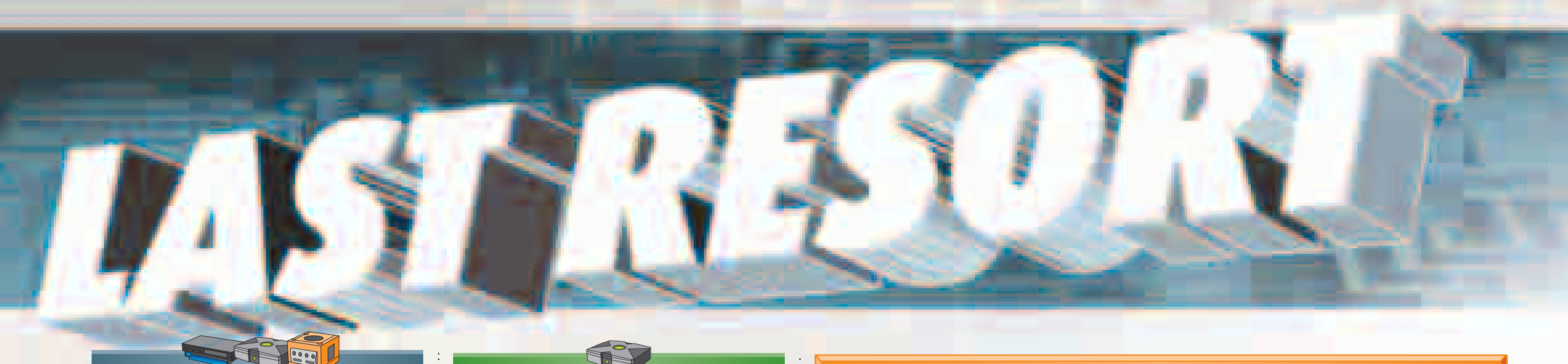
Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓

SONSTIGES

Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔



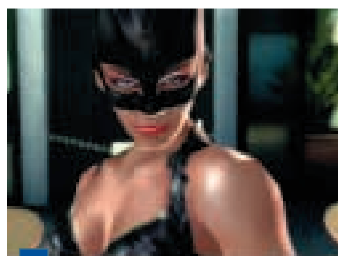
CATWOMAN

Levelpasswörter:
Die folgende Liste enthält sämtliche Levelpasswörter für die neuen Abenteuer des Katzenweibes. Die Passwörter funktionieren mit allen drei Versionen des Spiels. Das *-Zeichen könnt Ihr in der Passwort-Eingabe als Buchstaben auswählen. Die Passwort-Option startet Ihr vom Hauptbildschirm aus.

Level 2
K6T*1
Level 3
1QT**
Level 4
KQYXY
Level 5
1*FVQ
Level 6
K*FVP
Level 7
*JVF4
Level 8
KJFZR
Level 9
16TJV

Zusätzliche Galerie-Items:
Das folgende Passwort enthält etliche neue Exponate für die "Catwoman"-Galerie. Wie gehabt gilt das Codewort für sämtliche Versionen des Spiels. Die Galerie bietet neben diversen Artworks auch Bildmaterial von der Verfilmung und Comic-Illustrationen.

1940


PS2 Sind solche Posen nicht genug, schaut Ihr Euch die Galerie an.

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

God-Modus:
Tom Clancy würde das nicht gefallen: Ohne jede Spannungskurve wie ein Gott durch die Missionen von "Rainbow Six 3: Black Arrow" stromern. Der God-Modus-Cheat wird mit dem Digi-Pad auf dem Xbox-Controller eingegeben. Ab sofort seid Ihr unverwundbar und verfügt über unerschöpfliche Munitionsreserven. Der Code lautet wie folgt:



Wall of Fame:
Ein Bonus-Level mit dem vielversprechenden Namen 'Wall of Fame' dürft Ihr erkunden, wenn Ihr den unten abgedruckten Cheat ausführt. Die Eingabe erfolgt im Menü-Bildschirm des Spiels. An den Wänden der Ruhmeshalle dürft Ihr Porträts großer Persönlichkeiten, wie zum Beispiel Spieleentwickler bewundern.

linken Analogstick klicken
linken Analogstick klicken
rechten Analogstick klicken
rechten Analogstick klicken
BA

Laserwaffen:
Den letzten Code müsst Ihr während des Spiels eingeben, ohne dafür die Pause zu bemühen. Stellt Euch am besten auf ein offenes Feld, auf dem Euch keine Gefahr durch Sprengsätze oder Scharfschützen droht. Sobald Ihr den Code korrekt eingegeben habt, verwandeln sich Eure Patronen in Laserstrahlen und jagen Euren Gegnern glühend um die Ohren. Der Effekt ist übrigens rein optischer Natur. Größere Durchschlagskraft haben die Strahlen nicht.

↑ ↓ ↑ ↓
Zoom Zoom

PIKMIN 2

Challenge-Modus:
Den fordernden 'Challenge'-Modus dürft Ihr freischalten, wenn Ihr im ersten Dungeon des 'Sommer'-Levels das Schlüssel-Item aufstöbert. Dieses Kleinod liegt im fünften Stockwerk des Dungeons. Nehmt eine Gruppe gelber und roter sowie eine Hand voll weißer Pikmin und erkundet die Höhlen. Bekämpft die Blitz- und Feuerwerfer mit den entsprechenden Pikmin. Die Monsterspinne attackiert Ihr mit den gelben Pikmin. Sobald sie anfängt, mit den Füßen zu stampfen, zieht Ihr Euch zurück. Nach dem Sieg klaubt Ihr den Schlüssel auf und verlasst die Höhle durch den Geysier.

Shyacho:
Den dritten spielbaren Charakter 'Shyacho' könnt Ihr steuern, wenn Ihr insgesamt 10.000 Pocos einsammelt. Damit rettet Ihr nämlich Hokotates intergalaktischen Versand-Service. Nach der erfolgten Rettungsaktion wählt Ihr die Option 'Fortfahren' und habt ab sofort Shyacho zur freien Verfügung.

Louies dunkles Geheimniss:
Ein Bonusfilmchen über Louies dunkles Geheimniss dürft Ihr Euch zu Gemüte führen, wenn Ihr folgende Anforderungen erfüllt: Ihr müsst alle 30 'Challenge Mode'-Arenen durchspielen, ohne einen einzigen Pikmin dabei zu verlieren. Somit verdient Ihr insgesamt 30 rosa Blumen und dürft den informativen Clip freischalten.

Jäger des Schatzes:
Sammelt sämtliche Schatzteile und rettet Louie, um den Schatzjäger-Clip freizuspielen.

Ai no Uta:
Den original "Pikmin"-Song 'Ai no Uta', dürft Ihr Euch zu Gemüte führen, wenn Ihr während des Spiels folgende Voraussetzungen erfüllt. Es gibt insgesamt fünf Pikmin-Farben. Versammelt je 20 Pikmin einer Farbe. Habt Ihr fünf Gruppen beisammen, beginnen die Pflanzen den Titelsong zu summen.

Massenhysterie:
Drückt im Titelbildschirm die R-Taste auf dem ersten Gamecube-Controller. Die Pikmin laufen jetzt umher und bilden schließlich den Nintendo-Schriftzug mit ihren Leibern.

Käfer & Chappie:
Drückt im Titelbildschirm **X** bzw. **Y**, um einen Käfer oder einen Chappie herbeizurufen. Die Viecher könnt Ihr jetzt über den Bildschirm lenken.

YU-GI-OH! THE DUELISTS OF THE ROSES

Karten-Passwörter:

Gebt die aufgelisteten Cheats in der Passwort-Funktion des 'Deck'-Menüs ein, um sämtliche Karten per Passwort in Euer Deck zu überführen.

Baum der Erleuchtung
EKJHQ109
Wasserdrachen
JXCB6FU7
Fassdrachen
GTJXSBJ7
Bestienkönig des Sumpfes
QXNTQPAX
Vogelgesicht
N54T4TY5
Blaster-Kugel
CZN5GD2X
Wandel des Herzens
SBYDQM8B
Karte zerstören
SRA7L5YR
schwarzes Loch
UMJ10MQB
Drachensucher
81EZCH8B
Erdschaukler
Y34PN1SV
Elfenlicht
E5G3NRAD
Exodia
37689434
Feenkönig Truesdale
YF07QVEZ
Feengeschenk
NVE7A3EZ
Goblin Fan
92886423
Schwerkraft-Schock
0HNFG9WX
grüner Kappa
YBJMCD6Z
Harpyienfederwisch
8HjHQPNP
Einhorn-Horn
S14FGKQ1
Schicksalsmagier
GME1S3UM
Meteordrachen
86985631
Mimicat
69YDQM85
Spiegelmauer
53297534
Ketten der mystischen Gefangenschaft
N1NDJMQ3
Robo-Ritter
S5S7NKNH

NBA BALLERS

Cheatcodes:

Gebt die folgenden Passwörter im 'VS'-Bildschirm von 'NBA Ballers' ein.

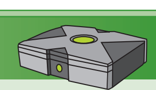
zweimal Energie auffüllen
■■■■▲▲▲●
'Alley-Oop'-Fähigkeit
■■■■■■■▲▲●●●
●●

alternative Ausrüstung
■▲▲●●●
Babyspieler
■■■■▲▲●●●

'Back-In'-Fähigkeit
■▲▲●●
bessere Freiwürfe
■■■▲●●●●●●●

Wasserköpfe
■▲▲▲●●●●
mehr Moves
■■■■■▲●●
Feuer-Fähigkeit
■■■■■■■▲▲●●
bessere Bedienung
■■■▲▲▲●●
Half-House-Anzeige
■■■▲▲▲▲▲▲●●●
●●●●
Hot Spot
■■■■■■▲▲●●●●
●●●
Kinderspieler
■■■■▲▲▲●●●
Legal Goal Tending
■■■■■■■▲▲▲▲▲
●●●●●●
kein Wetter
■▲●●
Papierspieler
■■■▲▲▲▲▲●●●●
'Freundpass'-Fähigkeit
■■■■■▲▲▲●●●●
●●
perfekte Freiwürfe
■■■▲▲●●●●●●●
Afro-Man
■■■■■▲●●●●●●●
Agent
■■■■■▲▲▲▲▲●●
●●●●●
Biznez-Man A
■■■■■▲▲▲●●●●
●●●
Biznez-Man B
■■■■■▲▲●●●●●
●●
'Stunt Dunk'-Fähigkeit
■■■▲▲▲▲▲▲▲●●
●●

SUDEKI



Wolfstotems:

Je vier Totems von vier unterschiedlichen Tierarten könnt Ihr in der Welt von Sudeki aufstöbern. Sobald Ihr alle vier Totems an einem Altar opfert, bekommt ein Mitglied Eures Heldenquartetts eine Superwaffe. In diesem Kasten findet Ihr alle Fundorte aufgelistet.

Wolfstotem 1:
Wenn Ihr im Schloss Illumina durch das Burgtor in der Nähe des Marionettenspielers tretet, seht Ihr rechts vor Euch einen Durchgang. Links findet Ihr eine Treppe, an deren Spitze ein Schalter steht. Betätigt den Hebel und spurtet schnellstens die Treppe nach unten und durch die Türe. Dahinter liegt das Totem.

Wolfstotem 2:
Nach Eurer Rückkehr aus dem Schattenreich solltet Ihr New Brightwater besuchen. Der Leuchtturmwärter gibt Euch eine Nebenquest. Erledigt diese, um das nächste Wolfstotem zu ergattern.

Wolfstotem 3:
Bei Eurem ersten Aufenthalt in Transentia stolpert Ihr über ein Kistenrästel. Schiebt die Blöcke zur Seite und holt Euch ein Totem.

Wolfstotem 4:
Im zweiten Stockwerk von Transentia kann Tal einen Kampfroboter herausfordern. Nach dem Sieg über das Monstrum gibt's ein Totem.

Adlertotems:

Auch vier Adlertotems liegen in den Dungeons und Dörfern von Sudeki versteckt. Entnehmt dieser Liste deren Fundorte, um eine weitere Superwaffe einzusacken.

Adlertotem 1:
In der Piratenhütte am Strand von Brightwater steht eine unsichtbare Kiste. Entzaubert sie mit Ailish und entnehmt Euer Totem.

Adlertotem 2:
Auf dem Weg von Illumina nach Brightwater steht unweit des Wolfsschreins ein Brunnen, der einen geheimen Schacht verbirgt. Entzaubert den Boden des Brunnens mit Ailish und holt das Totem.

Adlertotem 3:
Im Tempel des Mo verstaubt ein Adlertotem in der Schatzkammer. Ihr erreicht sie, indem Ihr vom Raum mit der verfärbbaren Flamme aus dem grün gekennzeichneten Gang folgt.

Adlertotem 4:
Im fünften Stock von Transentia steht ein Observatorium. Die Besitzerin Miss Lupa verlangt Omnium-Erz von Euch. Sammelt das Metall im Forschungscenter von Transentia ein. Zum Dank gibt Lupa Euch den Schlüssel für den Generatorraum.

Drachentotems:

Alle vier Drachentotems findet Ihr an den folgenden Orten:

Drachentotem 1:
Im Brunnenraum des Mo-Tempels kann Elco zum Totem jetten.

Drachentotem 2:
Auf dem Weg nach Transentia führt beim Händler eine Leiter am Wegesrand nach unten.

Drachentotem 3:
Gleich nach Eurer Ankunft in Transentia klettert Ihr rechts eine Leiter empor. Noch weiter rechts kann Elco zu einer Plattform mit einem Totem hinüberfliegen.

Drachentotem 4:
Nach Eurem Sieg über Krenn dürft Ihr nochmal in den dritten Stock des Minenkomplexes zurückkehren. Hier könnt Ihr einigen Grabrobotern das Herz einer Robo-Lady in der Nähe des Gasthauses entreißen.

Katzentotems:

Die Katzentotems liegen an diesen Orten verborgen:

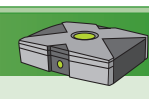
Katzentotem 1:
Im Geistercanyon, nahe dem Woluf-Tal kann Buki zum Totem klettern.

Katzentotem 2:
In der Nähe des Eingangs vom Shadani-Dorf findet Ihr den Zugang zu Mos-Prüfung. Besteht sie.

Katzentotem 3:
Nach der Rückkehr aus dem Schattenreich müsst Ihr einem Jungen beim Schmied von Brightwater Perlen bringen.

Katzentotem 4:
Unter dem Schalter für die Brücke nach Transentia kann Buki noch tiefer klettern und ein Totem holen.

SAMURAI WARRIORS



Der Name des Samurai:

Erschafft einen neuen General und gebt ihm einen Namen aus der folgenden Liste. Automatisch werden Eurem Schützling nun bestimmte Verbesserungen zuteil. Welche Fähigkeiten gesteigert werden, könnt Ihr der Liste entnehmen.

alle Werte
DAMASCUS
alle Werte
DOJI
Schwert, Naginata, Pferd, Fernkampf (Bogen)
GUAN YU
Schwert-Angriffskraft
HONDA
Speer, Naginata
KABUKI
Schwert- und Speer-Angriffskraft
KATO
Waffen-Fähigkeiten
KOJIRO
Speer-Angriffskraft, Speer-Verteidigung
KONDO
Schwert- und Pferd-Angriffskraft
KOTAROU
alle Werte
MUSASHI
Schwert, Speer, Pferd
MUSASIBOU
Schwert, Speer
OKITA
Speer, Pferd, Fernkampf (Bogen)
OYU
Schwert, Speer
SAKAMOTO
Schwert, Speer
SAKON
Speer-Fernangriff und -Verteidigung
SASAKI
Sprungkraft, Geschwindigkeit, Fernkampf (Bogen)
SHIZUNA
Speer
ZHANG FEI

Freischaltbare Extras:

Erledigt diese Aufgaben, um diverse Goodies freizuspielen:

TOD-Element an Waffe
alle Bücher der Fünf Ringe finden
Goemon
Okunis-Kampagne lösen
Keicha Maeda
Besiegt bei der Belagerung von Gifu Keiji nicht! Spielt dann das Spiel durch.
Kunoichi
Hanzo Hattori und Shingens-Kampagnen lösen
Magoichi
löst sämtliche Kampagnen
Masamune Date
beide Story-Modi mit allen Kampagnen komplett durchspielen
Nobunaga Oda
Oichis, Nohs und Magoichis Kampagnen durchspielen
Noh
Ranmaru Moris Kampagne durchspielen
Okuni
Keiji Maeda Kampagne durchspielen
Ranmaru Mori
Mitsuhide Akechis durchspielen
Shingen
Sanadas-Kampagne durchspielen

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Freischaltbar:

Für diesen Trick braucht Ihr einen Gamecube und ein Link-Kabel. Erledigt die Nebenspiele in "Mario Golf: Toadstool Tour" und verbindet Euer Spiel dann per Link-Kabel mit "Mario Golf: Advance Tour". So könnt Ihr diverse '1 UP'-Items freispielen.

1 UP
Putten-Übung (Experten-Modus)
1 UP
Abschlag-Übung (Experten-Modus)
1 UP
Annäherungs-Übung (Experten-Modus)
1 UP
Schlagt Boo in einem Charakter-Match
1 UP
Bowser Jr. in einem Charakter-Match besiegen
1 UP
Schatten-Mario in einem Charakter-Match bezwingen
1 UP
Petey Piranha in einem Charakter-Match besiegen

CRIMSON SEA 2

Bonus-Items:

Um die ersehnten Gegenstände zu ergattern, müsst Ihr das jeweils aufgelistete Level in einem Versuch mit allen S-Wertungen durchspielen.

B-Fähigkeit
Eine Stadt in Panik
G-Fähigkeit
Operation Netzwerk
HP-Booster 2
Tödliche Energie
NP-Fähigkeit
Überbleibsel aus der Vergangenheit
NP-Booster 2
Rettet Daisy
NP-Convertor 1
Una vergiftet!
NP-Convertor 2
Seguido Basis
Replikator
Crmson Sea
Siphon1
Das gestohlene IAG Abzeichen
Siphon 2
Ein neuer Aufruhr

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



Passwörter:

Wählt im Hauptmenü des Spiels den Eintrag 'Extra Content' aus und betätigt **R1** auf der PS2, bzw. die **R**-Taste auf der Xbox. Im Interface gebt Ihr die aufgelisteten Codes ein.

Modell-Auswahl
6016
kugelsicher
548975
kopflos
987978
Super-PSI
456456
unendlich Munition
978945
alle PSI-Kräfte freischalten
537893
Barret-Training freischalten
196006
Arcade-Modus
05051979
Coop-Modus
07041979
Dark-Modus
465486
Survival-Modus
7734206

Mehr Spielermodelle:

Die folgenden Cheats schalten diverse neue Spieler-Skins frei. Die Charaktermodelle sind anwählbar, wenn Ihr ein neues Spiel beginnt.

Soldat
454566
Dockarbeiter
364654
Edgar Barret
497878
Edgar Barret (Training 1)
196001
Edgar Barret (Training 2)
196002
Edgar Barret (Training 3)
196003
Edgar Barret (Training 4)
196004
Edgar Barret (Training 5)
196005
Edgar Barret (Training 6)
196006
Jack
698798
Jov Leonov
468987
Kimiko Jones
978798
Weißkittel
998789
Marlena Kessler
489788
Marlena Kessler (Bikini)
135454
Marlena Kessler (Leder)
136876
Marlena Kessler (Seide)
65496873
Mp1
321646
Mp2
6987996
oder 654659

Sudeki

Xbox

Im zweiten Teil unseres Player's Guide bringen wir Euch tief nach Akloria hinein, wieder hinaus und geben schließlich Tipps für die finale Schlacht um Sudeki. *mw*

PLAYER'S GUIDE - Teil 2

Bergtour

Ailish und Buki brechen von Schloss Illumina auf nach Transentia, Elcos Heimatstadt. Der Weg ist zunächst derselbe wie nach Brightwater und Shadani-Mo. Hinter der Brücke mit dem Portal zeigt der Pfeil in der Übersichtskarte auf eine neue Abzweigung. Folgt dem Pfad, bis Ihr an eine deaktivierte Hängebrücke kommt. Ailish entzaubert den nahe gelegenen Schalter und Buki klettert links davon die Felswand hinab. Betätigt beide Schalter, um die Brücke auszufahren und überquert die Schlucht. Dahinter folgt eine gepflegte Massenschlacht, die Ihr mit Bukis Nahkampfkünsten und Ailishs 'Hexenkuss'-Fähigkeit leicht gewinnt. Gott Tetsu überlässt Ailish zur Belohnung einen neuen Beschützerschlag nebst Rüstung. Jetzt ist der Weg frei nach Transentia. Sprecht in den Docks mit den Robo-Mädels und chartert ein Luftschiff-Shuttle. Mit Tal und Elco müsst Ihr denselben Weg nehmen, um schließlich Eure gesamte Rasselbande nach Transentia zu bugsieren.

Transentia

In der technoiden Gipfelstadt ist der Aufzug kaputt. Versprecht dem Techniker Hilfe und nehmt die Ersatzteile an Euch. Mit Elco klettert Ihr eine Leiter in der Nähe der Pumpe empor, ladet Euer Jetpack am gelben Kristall und fliegt nach links zu einer weiteren Plattform. Klettert hier noch eine Leiter hinauf und jettet von dort aus zur Pumpe. Die Reparatur erfolgt automatisch. Zurück am Boden erkundet Ihr das Stockwerk und optimiert beim nahen Schmied vor allem Tals und Elcos Ausrüstungen. Eine Stahltreppe führt zur Aufzugplattform, die von einem Robo-Girl betreut wird. (1) Bevor Ihr nach oben fahrt, könnt Ihr die Treppe bis ganz nach unten gehen. Hier besteht im Gasthaus 'Zum Rostigen Bolzen' die Möglichkeit für ein Nickerchen. Danach fahrt Ihr in den dritten Stock zur Universität. Der Zugang liegt rechts vom Aufzug. In der Bildungsanstalt schlendert Ihr nach rechts an den grünen Tischen vorbei. Ein Dozent fordert Euch zum Test auf. Das Ergebnis hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun, Ihr könnt aber einen Fertigkeitstrank gewinnen. Oberhalb der Treppe wartet schon der Professor auf Euch. Nach einer Unterredung findet Ihr Euch vor dem Eingang zum Forschungs-Center wieder.



XB In den fünf Stockwerken von Transentia erwarten Euch unter anderem ein Bonus-Kampf gegen einen Kampfroboter sowie eine Omnium sammelnde Astrologin.



XB Sobald Buki über einen Pfeiler gelaufen ist, könnt Ihr die Batterie dort wegnehmen und an einem Pfeiler links von Buki anbringen. Batterie 2 ist schon in Position.

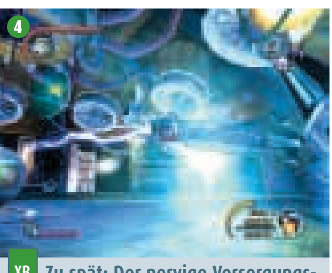
Forschungs-Center

Bevor Ihr Euch in die Tiefen dieser lebensgefährdenden Einrichtung wagt, solltet Ihr auf jeden Fall Eure Vorräte an Heilitems aufstocken und Elcos Schießeisen beim Schmied mit scharfen bzw. schartigen 'Schneiden'-Runen ausrüsten. Danach spurtet Ihr den Korridor runter und fahrt mit der runden Plattform in den Komplex hinab. Unten folgt ein Kampf gegen Killer-Drohnen, den Ihr mit den Unterstützungs-Fertigkeiten von Ailish und Elco problemlos überstehen solltet. Danach tretet Ihr durch das Tor mit den grünen Leuchten. Unweit davon findet Ihr ein holzgetäfeltes Büro. Hinter dem Schreibtisch kann Ailish eine falsche Wand wegzaubern. Dahinter zieren vier Hebel die Wand. Setzt zunächst den ersten Hebel nach unten, dann den zweiten nach oben, den dritten wieder nach unten und den letzen nach oben, um die erste Panzertür zu öffnen. Die zweite Panzertür knackt Ihr mit folgender Kombination: Erster Hebel nach oben, zweiter Hebel nach unten, sowie die Hebel drei und vier nach oben. Jetzt könnt Ihr den Tresorraum ausräumen und die Schlüsselkarte einsacken. Damit dürft Ihr draußen die Schleuse mit den roten Lampen öffnen. Befreit den dahinterliegenden Hauptcomputerraum von Defensiv-Robotern. Ab jetzt steuert Ihr Tal und Buki. Dringt in die Minensektion ein und seht Euch im Raum mit dem gigantischen Aufzug um. Links vom Eingang kann Buki an der Wand entlanghangeln, um zum Hauptstromschalter zu gelangen. Sobald der Aufzug aktiviert wurde, betätigt Ihr zweimal den grünen Knopf und fahrt in den dritten Stock hinab. Hier führt eine Tür zu den Stollen, in denen Transentium geschürft wird. Lauft bis ganz nach unten und



XB Haltet während der ersten Phase des Kampfes diese Entfernung zu Krenn ein. Sobald sich Euer Visier rot färbt, könnt Ihr der Monstermaschine ein Auge zudrücken.

verarbeitet die Schaufelbots zu Schrott. Klaubt alle Erzbrocken auf und bringt sie zum Lastenaufzug. Ein Druck auf den blauen Schalter des Aufzuges im Hauptraum bringt Euch ins zweite Untergeschoss. Hier führt eine Schleuse zur Raffinerie. Befreit diese Fabrikhalle von allem elektrischen Ungeziefer und schiebt mit Tal den Batterieblock rechts vom Eingang an die mit einem Blitz gekennzeichnete Anschlussstelle. Buki kann jetzt per Klettergitter zu einem Umgang emporklettern. Von hier aus wird Buki automatisch gesteuert (2).
Tal schiebt den ersten Batterieblock an die Anschlussstelle genau vor ihm und den zweiten an das Podest links daneben. Der erste Block wird jetzt zum vorletzten Podest gezerrt und der zweite zum letzten Anschluss. Jetzt kann Buki den raffinierten Erzklumpen mitnehmen. Zurück bei Elco und Ailish wird die Gruppe einmal mehr von Krenns Maschinen attackiert, dann kann Elco die Leiter links vom Panzertor nach oben steigen. Oben lädt er sein Jetpack, klettert eine weitere Leiter empor und fliegt zu einer Säule mitten im Raum. Hier steigt Ihr eine letzte Leiter nach



XB Zu spät: Der nervige Versorgungsarm hat Krenn wieder aufgeladen!

oben und könnt nun zu den beiden Schaltern für die manuelle Stromzufuhr jetten. Legt beide Hebel um und segelt zurück auf den Boden. Elco wird von den anderen getrennt und muss sich Krenn stellen.

Krenn

Speichert Euer Spiel und fahrt mit dem Aufzug in die Höhle des Löwen. Nach der Sequenz schaltet Ihr sofort Elcos Nanoverstärkung zu und geht auf Tuchfühlung mit der Metallspinne. Umrundet Krenn und haltet ihn dabei stetig im Blick. Wenn Krenn seinen Augenstrahl einsetzt, lädt er sich vorher kurz auf. Bewegt Euch möglichst in seinem Rücken und dreht Euch mit ihm mit, um von dem vernichtenden Strahl nicht erwischt zu werden. Krenns Rempelattacke lasst Ihr durch einen schnellen Schritt zur Seite ins Leere gehen. In dieser Phase des Kampfes nutzt der Computerkrebs abwechselnd immer diese beiden Angriffe. Sobald Ihr freies Schussfeld auf Krenns Auge habt, solltet Ihr mit dem Neutronenblaster einen guten Treffer erzielen (3). Achtet zwischendurch darauf, die Nano-Verstärkung zu erneuern. Habt Ihr dem Monstrum etwa die Hälfte seiner Energie abgezwackt, fährt ein Arm aus der Wand (4) und heilt den zur unverwundbaren Kugel verwandelten Obermotz. Jetzt solltet Ihr schnell zum flinken Protonen-Phaser wechseln und den Arm möglichst rapide zerstören. Die Kamikaze-Spinnen könnt Ihr ignorieren, wenn Ihr genügend Heilitems in den Kampf mitgebracht habt. Nachdem Ihr vier solcher Arme verschrottet habt, könnt Ihr Krenn vollends terminieren. In der letzten Phase des Kampfes dreht der Mörderautomat komplett hohl. Zieht Euch vor der Amok-Apparatur an die Wand der Arena zurück und gebt ihm mit einigen gezielten Schüssen den Rest. Nach dem Kampf kehrt Ihr zurück nach Transentia. Nächtigt im Gasthaus und stockt Eure Vorräte auf. Vor allem Fertigkeitselixiere solltet Ihr für die nächsten Abenteuer bereithalten. Im vierten Stock wartet Professor Hayton, um Euch in die Schattenwelt zu transferieren.

Kristallriff

In der Schattenwelt nehmt Ihr das Portal nach Akloria und gelangt so zum Kristallriff (5). Durchquert das Dorf und steigt den Pfad auf der anderen Seite hinauf. Hier findet Ihr das Anwesen von Lord Mewsley. Sprecht ihn an und kehrt zurück ins Dorf. Das erste Gebäude auf der rechten Seite beherbergt den Tempel. Sprecht mit dem Priester und sucht dann an den Docks nach Finbar, um den Schlüssel zu seinem Bootshaus zu bekommen. Betretet den Schuppen mit Tal und schiebt die Kisten zur Seite, um das heilige Symbol zu erreichen. Tragt das Symbol zurück zum Tempel und sprecht dort mit den Kindern. Jetzt steigt Ihr wieder hinauf zum Haus von Lord Mewsley und sprecht ein weiteres Mal mit ihm. Per Aufzug fahrt Ihr dann hinunter zur Höhle der Sirene. Der Eingang wird automatisch freigeräumt, dann geht es hinein.

Sirenenhöhle

Der Weg führt zunächst geradewegs nach unten. Hier wird den Jungs in Eurer Party der Kopf verdreht und Ihr müsst die Mädels zur Rettungsaktion führen. Erledigt zunächst die angreifenden Monster und tretet durch das nun offene Tor ins Zentrum des Raumes. Hier stellt Ihr Euch in den Kreis vor der Statue, um das nächste Tor zu öffnen. Dahinter erwartet Euch die Halle der endlosen Treppe. Tretet zunächst durch die Tür rechts vom Eingang und folgt dem Weg, bis Ihr eine unsichtbare Plattform erreicht, die Ailish entzaubert. Schwebt mit der Plattform auf einen Sims und entzaubert die nächste Plattform. Damit gelangt Ihr zu einer Flechtenwand, die Ihr mit Buki emporklettert. Oben betätigt Ihr einen Schalter und aktiviert die letzte Plattform. Diese bringt Euch zu einer Kiste, die den Muschelschlüssel enthält. Damit marschiert Ihr zurück zur endlosen Treppe. Das Portal an deren Spitze erreicht Ihr, indem Ihr mit Ailish eine Brücke entzaubert. Hinter dem Portal liegt ein Raum, in dem ein grüner Schalter eine Melodie auslöst. Links vom Schalter liegen fünf Kreise. Tretet einmal in jeden der Kreise, um die Melodie nachzuspielen. Habt Ihr ordentlich musiziert, materialisiert sich im rechten Flügel der Kammer eine Perle, die Ihr mitnehmt. Zurück auf der großen Treppe führt eine Tür rechts vom Portal zu einer großen Kaverne mit zahlreichen knochenartigen Brücken. Klettert mit Buki die Wand empor,



XB Klar ersichtlich: Das Kristallriff ist ein schattiges Spiegelbild des Dorfes Brightwater. Nur die ortsansässigen Einrichtungen haben ihren Standort gewechselt.

drückt den grünen Schalter und legt den Hebel daneben um. Jetzt drückt Ihr den grünen Knopf noch einmal. Mit Ailish könnt Ihr jetzt über eine Brücke zu einem Hebel gelangen. Legt ihn um und drückt mit Buki nochmal den grünen Knopf. Ailish kann jetzt zur großen Muschel voranschreiten und sich in einen der beiden Bodenkreise stellen. Buki läuft zum Ende des Simses, klettert hinunter und stellt sich in den zweiten Kreis vor der Muschel. Die zweite Perle ist Euer. Zurück bei der großen Sirenenstatue bringt Ihr beide Perlen in Position und öffnet den Zugang zur Sirenengrotte. Steigt hinunter, um die fischelnde Dame zu eliminieren.

Nassaria

Sichert Euer Spiel, sobald Ihr die Sirenengrotte betretet. Nassaria zerschlägt den Steg und muss von Ailish im Alleingang besiegt werden. Auf der Übersichtskarte seht Ihr Nassaria als roten Punkt unter dem Wasser warten.

Stellt Euch an den Rand genau vor ihr und wartet, bis sie aus dem Wasser kommt. Sobald sie erscheint, greift Ihr sie mit einer von Ailishs Angriffsfertigkeiten an. Nach der Attacke zieht Ihr Euch zum gegenüberliegenden Rand der Plattform zurück und wartet den nächsten Angriff ab. Heilt Euch zwischendurch mit dem 'Kuss der Hexe'. Wenn Ihr genügend Fertigkeitstränke für Ailish mitgebracht habt, ist der Sieg nur eine Frage der Zeit.

Teufelscanyon

Mit Tal und Elco müsst Ihr Euch zunächst zurück ans Licht kämpfen. Verlasst die Sirenengrotte und schlagt Euch zum Raum mit der endlosen Treppe durch. Hier nehmt Ihr die rechte Tür und sichert Euer Spiel, bevor Ihr rechts an der Mauer nach unten vordringt. Im Irrgarten haltet Ihr Euch zweimal links und einmal rechts, bis Ihr durch einen Tunnel wandelt. Hier steigt Ihr links einige Stufen empor, bis Ihr in einen Raum mit zwei Muscheln und einer Säule an der Wand gelangt. Zieht die Säule mit Tal nach hinten und steigt durch die Höhle der Toten Fische zurück zu Lord Mewsleys Aufzug. Holt Euch beim Lord Eure Belohnung ab und verlasst das Kristallriff. Der Ausgang liegt an derselben Stelle wie der Weg von Brightwater nach Illumina. Haltet Euch zunächst an die Schilder mit dem Vulkan darauf, bis Ihr in den Teufelsatem-Canyon (eine vulkanische Ebene) gelangt. Sucht hier den Wegweiser mit dem Schloss darauf und folgt dem Pfad in die Ashenbark Wälder.

Schloss Cyantia

Dahinter könnt Ihr Euer Spiel sichern und durch einen langen Tunnel ins Schloss eindringen. Auf der Brücke steht eine größere Massenschlacht an, im Zwinger dahinter müsst Ihr das nächste Tor öffnen. Tal macht sich an den Kisten zu schaffen, die einen gelben Kristall versperren. Die erste Kiste auf der rechten Seite wird zuerst nach hinten und dann nach links bugsiert. Die nächste Kiste kommt ebenfalls ein Stück zurück und schon ist der Weg für Elco frei. Ladet Elcos Jetpack am Kristall, spurtet nach dem Zwinger gleich nach rechts, wo eine Leiter an der Mauer steht. Klettert hinauf und fliegt auf die andere Seite des Burghofes. Hier könnt Ihr über eine weitere Leiter zu einem Schalter gelangen, der das Burgtor öffnet. Hinter dem Tor steht wieder eine Massenschlacht an. Wendet Euch danach in den kleinen Burghof rechts und marschiert hier durch eine kleine Tür. Hinter der östlichen Brücke liegt endlich der Schlossgarten 6 .

Aklorianische Festung

Nutzt die Annehmlichkeiten des Schlosses und frischt Eure Vorräte auf. Außerdem solltet Ihr die Ausrüstung Eurer neuen Freunde beim Schmied mit Runen aufrüsten. Dann verlasst Ihr das Schloss und kehrt zurück zum Teufelsatem-Canyon. Hier weist Euch ein Schild mit einem gehörnten Helm den Weg zum aklorianischen Stützpunkt 7 . Von der nächsten Hochebene aus führen drei Pfade weiter. Folgt zunächst dem Pfad mit dem violetten Banner, um auf einem verfluchten Baum eine weitere Waffe für Tal zu erobern. Dann setzt Ihr den Weg zum Stützpunkt fort. Eine verzauberte Blockade räumt Ihr mit Alexine aus dem Weg. Das Haupttor des Stützpunktes ist verrammelt. Steigt die Treppe auf der rechten Seite empor und entzaubert im oben liegenden Burghof die Illusion mit Alexine. In der Mauerkrone sind zwei Lücken, die Tal mit zwei Steinblöcken auffüllt. Nico kann jetzt über die Mauer spurten und per Hebel ein Tor öffnen. Tretet mit Eurer gesamten Party hindurch. Hier muss Tal wieder "Sokoban" spielen: Schiebt den Block rechts vom Tor nach unten. Die beiden Blöcke rechts unten könnt Ihr ignorieren und stattdessen die Klettermauer von Blöcken befreien. Nico hangelt sich empor und legt oben den Hebel um. Im Burghof öffnet sich ein weiteres Tor. Dahinter liegt der Schalter für das Haupttor der Burg. Lauft die Treppen wieder hinunter und dringt in den Stützpunkt ein. Im Hof dahinter läuten zwei Aklorianer die Alarmglocken. Im folgenden Kampf solltet Ihr Euch immer in der Nähe der Glockenseile aufhalten, um die Ritter daran zu hindern, erneut Verstärkung anzufordern. Nach Eurem Sieg tretet Ihr durch das Tor mit den beiden Kanonen. Im nächsten Burghof liegt ein großes Tor, das mit Gegengewichten blockiert ist. Wendet Euch der Türe auf der linken Seite zu. Nehmt bei Carlos das coole Höllenschwert für Tal mit und durchquert die blaue Tür. Heilt Eure Party am Brunnen und zerschnetzelt die beiden Oger im nächsten Raum.

Kisten-Parcours 1

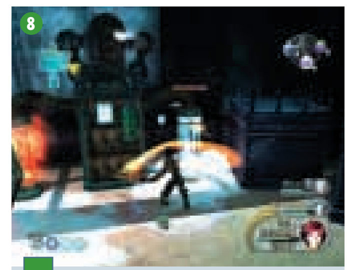
Dann betretet Ihr mit Kazel den Parcours aus Kisten und Leitern. Zieht den Block links von der ersten Leiter



XB Die Mitgleider Eurer Schattenparty haben dieselben Fähigkeiten wie ihre Doppelgänger. Einzig die Ausrüstung weicht von den haskilischen Original-Heroen ab.



XB Der gehörnte Helm weist den Weg. Haltet abseits der Wege Ausschau nach Goldkisten und versteckten Totems. Akloria ist vollgestopft mit Bonus-Items.

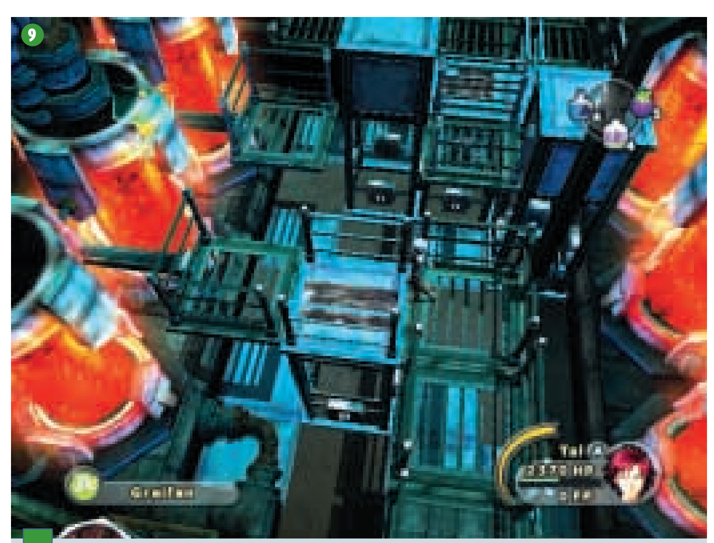


XB Ein Schlag auf das Glasrohr genügt, um es zu zerstören.

heraus und bugsiert ihn nach rechts daran vorbei. Jetzt seht Ihr Euch das Gebiet rechts von der Leiter genauer an. Zwei Blöcke versperren hier den Weg zwischen zwei Leitern. Zieht den Block am Ende heraus und schafft so einen Pfad. Jetzt klettert Ihr die erste Leiter nach oben und dahinter gleich wieder hinunter in den inneren Bereich des Parcours. Erklimmt hier die neue Leiter, marschiert zum Ende des Steges und steigt zum Bereich an der Rückwand hinab. Hier seht Ihr bereits die Leiter, die zum Gegengewicht führt. Zieht den Block davor nach hinten. Unter dem Steg, über den Ihr gerade geklettert seid, liegt ein weiterer Block. Schiebt ihn weiter unter den Steg. Kehrt zurück über den Steg und schiebt den Block, der den Durchgang rechts blockiert, aus dem Weg. Ihr könnt den Block, den Ihr unter den Steg geschoben habt, jetzt von der anderen Seite aus zurück ziehen. Der Block, der die letzte Leiter blockierte, kommt dafür unter den Steg. Jetzt müsst Ihr nur noch die Leiter rechts vom Eingang des Parcours freiräumen und den Hebel dahinter umlegen. Die letzte Leiter fährt nach unten. Klettert hinauf und zieht oben den Gegengewicht-Block zurück.

Kisten-Parcours 2

Kehrt mit dem Rest der Party in den Burghof zurück und tretet durch die Tür gegenüber von Carlos Raum. Tötet zuerst die Wachwolufs und macht Euch auf eine noch größere Konfrontation im nächsten Raum gefasst. Hier im Labor der Missgeburten müsst Ihr an den Seitenwänden je drei blaue Röhren zerschlagen, um die Produktion der Kampfmaschinen zum Erliegen zu bringen 8. Danach betretet Ihr mit Tal einen weiteren Schieberätsel-Parcours 9. Die erste Brücke, die Ihr benötigt, steht genau vor Euch. Zieht sie nach rechts und



XB Die beiden blauen Blocksäulen sollen Euch nur verwirren. Schiebt sie am besten in die linke untere Bildschirmecke, da stören sie nicht weiter.

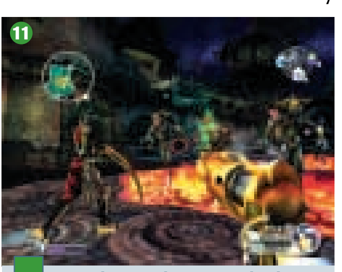
schiebt sie zurück, um den Weg für Nico zu bereiten. Die beiden Blöcke haben keinen Sinn und stören nur. Reiht sie an der Wand rechts auf und schiebt sie möglichst weit nach vorne. Die nächste Brücke steht in der hinteren linken Ecke des Raumes. Schiebt die Winkelbrücke rechts aus dem Weg und zerrt die gerade Brücke durch den Mittelgang und nach links, um Nico ein weiteres Stück Weg voranzubringen. Die störenden Blöcke schiebt Ihr jetzt in Richtung Eingang, genau wie die erste Brücke. Die Winkelbrücke kommt in die letzte Lücke, dann die zweite, vertikale Brücke. Der Weg zum Gegengewicht ist frei. Zurück im Burghof klettert Alexine die Leiter links am verschlossenen Tor empor, um oben den Tormechanismus zu entzaubern. Jetzt ist es an Tal, den Endgegner zu bezwingen.

Behemoth

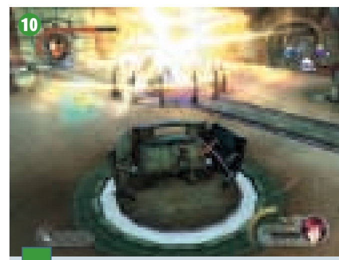
Dieser Kampf ist ganz einfach, wenn man weiß wie es geht. Aktiviert zu Beginn Tals Eisenkrieger-Fertigkeit. Links und rechts an der Mauer befinden sich zwei Schalter, ein Hieb mit dem Schwert deaktiviert diese und somit den Schutzschild des Monsters. Jetzt spurtet Ihr zum Zentrum der Arena und umrundet den Stachelkreis, in dem der Gigant steht. Sobald er mit seiner Axt in den Boden haut, attackiert Ihr mit zwei Kombinationen und zieht Euch schleunigst zurück, wenn eine Sirene ertönt. Nehmt hinter einer der vier Stahlmauern Deckung 10, um Euch vor der nun folgenden Detonations-Aura zu schützen. Danach fängt der Reigen wieder von vorne an. Erledigt den tumben Riesen und kehrt nach Cyantia zurück.

Elcos Alleingang

Nach einer Seuqenz müsst Ihr mit Elco nach Illumina reisen. Die folgenden Massenkämpfe sind recht knackig, wenn Ihr Elcos Kampfstil nicht gewöhnt seid. Bleibt ständig in Bewegung und feuert mit Eurer stärksten Waffe Salven in die Gegnerhorden, während Lord Talos den Nahkampf übernimmt 11. Die Fertigkeit 'Nanoverstärkung' leistet wie immer gute Dienste. Benutzt die Portale in die Schattenwelt, um möglichst schnell nach Illumina zurückzukehren. Hier werdet Ihr Zeuge vom Verrat der Königin und müsst Eure Freundin Tilly schnellstens in Sicherheit bringen. Kauft vorher noch Unmengen von Fertigkeitstränken ein und erlernt auf jeden Fall die 'Trickschuss'-Fertigkeit. Tilly wartet im Zentrum des Schlossgartens, den Ihr von der östlichen Brücke aus erreicht. Klettert am Ende der Brücke eine Leiter hinunter, um den Garten zu betreten. Mit Tilly



XB Lasst den mächtigen Lord Talos ruhig die Nahkämpfe übernehmen.



XB Hinter den Stahlblenden seid Ihr vor den Explosionen sicher.

im Schlepptau müsst Ihr Euch nun durch Horden von illuminischen Soldaten nach Brightwater durchschlagen. Nutzt in den Kämpfen die 'Trickschuss'-Fertigkeit, um eine Wache nach der anderen mit einem Treffer auszuschalten. Tilly darf nicht sterben, lenkt die Soldaten also von Eurer Holden ab. In Brightwater angekommen, nehmt Ihr Abschied von Tilly und benutzt das Portal beim Leuchtturm, um nach Akloria zurückzukehren. Auf Schloss Cyantia kommt es zur Wiedervereinigung mit Euren Freunden. Sobald Ihr mit Königin Caprine sprecht, werdet Ihr zum letzten Gefecht teleportiert. Bringt Tals Werte und Ausrüstung vorher auf Bestform und kauft so viele Heilitems und Fertigkeitstränke wie möglich. Vor allem ein Trank, der sämtliche Lebenspunkte regeneriert, wie der Königs- oder Wundertrank, darf nicht fehlen. Außerdem solltet Ihr Euren Beschützerschlag-Balken voll aufladen, bevor Ihr den Kampf gegen Talos aufnehmt.

Talos

Sprecht am Anfang des Kampfes sofort den Eisenkrieger-Zauber und blockt Talos' Standardangriffe. Sobald er Atem holt, habt Ihr Zeit, ein oder zwei Kombinationen zu landen. Wenn Talos Euch mit einem Zeitlupenfluch belegt, solltet Ihr mit der 'Schwertertanz'-Fertigkeit kontern. Zeichnet er ein rotes Pentagramm in die Luft, könnt Ihr ihn ständig attackieren und müsst nur vor den feurigen Totenschädeln auf der Hut sein. Beschwört der dunkle Lord schließlich drei Ebenbilder seiner selbst, ist es an der Zeit, den Beschützerschlag auszupacken. Kurz vor Schluss bringt Euch ein Angriff von Talos unweigerlich auf einen Lebenspunkt, jetzt schluckt Ihr flugs einen Königs- oder Wundertrank. Der Rest ist saubere Schwertarbeit. Glückwunsch! Ihr habt Sudeki soeben wiedervereint und durchgespielt .

Animal Crossing



Gamecube

Tipps und Geheimnisse

In der Lebenssimulation "Animal Crossing" bezieht Ihr in einem Walddorf ein neues Zuhause: MAN!AC hilft Euch bei den ersten Schritten und erklärt die wichtigsten Pflichten und Geheimnisse, damit Ihr Euch möglichst schnell zurecht findet. Unsere Tipps haben wir mit der US-Fassung erstellt, die lokalisierten Namen und Werkzeugbezeichnungen können variieren.

Die Ankunft

Das Abenteuer beginnt im Zug, plaudert mit der Katze und verratet Ihr Euren Namen und den Titel Eurer Stadt. Bei den folgenden Fragen könnt Ihr nichts falsch machen, die Katze will Euch ein Haus vermitteln. Das zeigt Euch Händler Tom Nook, der Euch am Bahnhof empfängt und ins Wohnviertel führt: Wählt eines der vier Häuser, jedes kostet 20.000 Taler. Nach weiteren Ausführungen von Tom seid Ihr auf Euch gestellt: Sucht als erstes die Stadtkarte am Bahnhof im Norden und prägt sie Euch gut ein. Auf ihr sind auch die Einwohner vermerkt – praktisch, wenn Ihr später eine bestimmte Person suchen müsst.

Eure ersten Jobs

Um das erste Haus abzubezahlen, braucht Ihr 19.000 Taler: Besucht Tom in seinem Laden, er verpasst Euch korrekte Arbeitskleidung und stellt Euch sieben Aufgaben – mit denen verdient Ihr schon mal über 1.200 Goldstücke.

Aufgabe 1: Tom überreicht Euch Blumen und Pflanzen, verlasst seinen Laden und setzt sie in den Boden – wo und in welcher Reihenfolge bleibt Euch überlassen.

Aufgabe 2: Jetzt ist ein Nachbarschaftsbesuch angesagt, erkundet alle Abschnitte des Dorfes und plaudert mit den Bürgern. Wenn Ihr alle findet, ist die Mission erfüllt: Vergesst nicht den Bürgermeister am Brunnen!

Aufgabe 3: Ihr spielt zum ersten Mal den Dienstboten, Tom lässt Euch Ware zu einem zufälligen Bürger liefern – sucht sein Haus auf der Karte.

Aufgabe 4: Tom überreicht Euch einen Block, benutzt ihn, um einen Brief an den vorgegebenen Einwohner zu schreiben. Natürlich können die KI-Figuren Eure Sätze nicht verstehen, aber sie reagieren auf zahlreiche Schlüsselwörter und Namen. Beginnt einfach mit "Lieber X, ich heiße Y." Seid Ihr fertig, sendet Ihr den Brief am Postamt.

Aufgabe 5: Ihr sollt einen Bürger unterstützen. Jetzt lernt Ihr die Zufallsmissionen kennen, sprecht mit einem beliebigen Passanten und bietet Eure Hilfe an – es gibt rund zwei Dutzend Missionsvarianten, die Euch kreuz und quer durchs Dorf schicken. Ob und welche Belohnung es gibt, entscheidet der Zufall.

Aufgabe 6: Ein Teppich muss geliefert werden, im Tausch bekommt Ihr dafür den alten – legt ihn in Euer Haus oder verkauft ihn.

Aufgabe 7: Ihr bringt eine Axt zum Briefempfänger von Aufgabe 4, dieser kommentiert bei Lieferung Euer Schreiben.

Aufgabe 8: In der letzten Mission müsst Ihr eine Nachricht mit Werbung für Toms Laden ans schwarze Brett heften, Ihr findet es auf dem Platz vor Eurem Haus.

Noch mehr Geld

Ab jetzt seid Ihr auf Euch alleine gestellt, also schafft Moneten ran: Durchstöbert das Dorf und sammelt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Früchte schüttelt Ihr von den Bäumen, Muscheln sowie Seesterne findet Ihr am Strand, auf der Müllkippe entdeckt Ihr fast täglich neuen Trödel – das schafft Ihr alles in den Laden, Tom gibt Euch dafür Bares. Geht auch wie in Aufgabe 5 den Bürgern zur Hand, die mit etwas Glück über 1.000 Taler springen lassen! Ihr könnt auch Samen kaufen und pflanzen, um exotische Früchte zu ernten – entscheidet ganz nach Lust und Laune. Um Eure Schulden zu begleichen, zahlt Ihr Taler am Postamt ein.



NGC Immer am Ball: Die Durchsagen am Bahnhof kündigen Ereignisse an.

Vergrößert das Haus

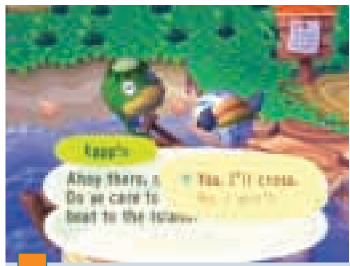
Habt Ihr den ersten Kredit beglichen, folgen nacheinander vier weitere: Tom lässt Euer Haus ausbauen, nach und nach werden die Zimmer größer und die Stockwerke zahlreicher. Den Platz füllt Ihr mit erbeuteten Möbeln, Klamotten und Extras: So könnt Ihr etwa die geheimen NES-Klassiker (z.B. "Donkey Kong", "Golf" und "Punch-Out") nur spielen und auf den GBA laden, wenn Ihr sie im Haus aufbaut – diese raren Extras bekommt Ihr als Geschenk überreicht,



NGC Sobald Ihr ein NES-Spiel ergattert habt, platziert Ihr es im Haus (links): Jetzt könnt Ihr es benutzen (rechts), die Oldies funktionieren auch im Zweispieler-Modus.



NGC Besucht regelmäßig die Müllhalde: Was die anderen Dorfbewohner achtlos wegwerfen, lässt sich prima verkaufen und mit Einsiedlern tauschen.




NGC Mit eingestecktem GBA bringt Euch der Kapitän (links) auf die Insel (rechts): Fangt die exotischen Tiere und Früchte und zockt das Einsiedler-Minispiel.

spielt "Animal Crossing" z.B. an Eurem Geburtstag! Mit jedem bezahlten Kredit wird aber auch Toms Laden größer: In den neuen Verkaufsräumen entdeckt Ihr die vier Werkzeuge, die Euch ertragreichere Einnahmequellen eröffnen.

Schuften mit Werkzeug

Vier praktische Werkzeuge entdeckt Ihr im Dorf: Nutzt sie, um teurere Beute zu fangen und das Dorf zu gestalten. Von jedem Werkzeug gibt's eine normale sowie goldene Variante: Das Edelmaterial kann im Gegensatz zum Standardgerät nicht brechen; nutzt zudem Euren Inselfreund.

Axt: Damit fällt Ihr Bäume, aber bitte nicht zu viele! Der Wunschbrunnen berät Euch beim Abholzen. Die goldene Axt erhaltet Ihr zwei Wochen, nachdem Ihr alle Haus-Upgrades bezahlt habt.

Angel: Mit der Angel fangt Ihr die Fische, deren Schatten Ihr im Wasser erspäht – werft den Köder drauf und zieht, sobald das Wasser um ihn plätschert. Mit dem Fang lässt sich jede Menge Geld machen und für die vollständige Wassertierkollektion liefert der Camper die goldene Angel.

Fangnetz: Auch die Grashüpfer, Schmetterlinge und Käfer lassen sich einsacken und teuer verhökern, je nach Jahres- und Tageszeit trefft Ihr auf unterschiedliche Beute. Nach dem Sammeln aller Insektengattungen erhaltet Ihr die goldene Variante.

Schaufel: Damit lassen sich sowohl Schätze ausheben als auch Items vergraben. Buddelt auf der Müllkippe und an leuchtenden Stellen in der Landschaft, hier entdeckt Ihr allerlei Kostbarkeiten. Die Fossilien schickt Ihr per Brief ins Labor, das identifizierte Gerippe liegt am nächsten Morgen in Eurem Briefkasten – verkauft es oder sammelt alle im Museum, um die goldene Schaufel zu erhalten!

Die Animal-Insel

Dieses Eiland erreicht Ihr nur tagsüber mit einem vernetzten GBA: Schaltet das Handheld ein und lauft zum Steg am Strand, dort wartet nun ein Fährmann auf Euch. Auf der Insel entdeckt Ihr exotische Früchte, Insekten und Fische, außerdem tauscht der einzige



NGC Wie kann ich helfen? Plaudert mit den Dorfbewohnern und greift ihnen unter die Arme: Es winken nicht nur Preise, Ihr sorgt auch für gute Stimmung im Wald.



NGC Was geht ab? Der Dorfpolizist verrät Euch die nächsten Party-Termine und verwaltet Fundobjekte in der Station – falls Ihr etwas verlegt, fragt Ihr am besten ihn!

Bewohner Waren – gebt ihm, was er braucht, Ihr werdet es nicht bereuen! Bei der Rückfahrt könnt Ihr ein Minispiel auf den GBA laden, in dem Ihr den Inselbewohner steuert: Füttert ihn mit Früchten vom Festland, überlasst ihm zeitweise die goldene Angel oder die goldene Schaufel – so entdeckt Ihr auch auf dem Handheld Bonusschätze, neue NES-Spiele und Goldprämien!

Alljährliche Ereignisse

Übers Jahr verteilt entdeckt Ihr in "Animal Crossing" allerlei Festivals, Feiertage und Ereignisse, die zu festen Daten stattfinden: Die wichtigsten Termine haben wir in einer Tabelle zusammengefasst. Plaudert immer mit allen Passanten, befragt den Bürgermeister und wartet je nach Ereignis auch mal die Post ab. So wird etwa der Gewinner des Angelwettbewerbs per Brief belohnt.
Mogler brauchen nicht abwarten, Ihr könnt die Gamecube-Uhr in der Benutzeroberfläche auch nachstellen: Probiert es gleich mit Eurem Geburtstag aus, dann hagelt es Geschenke! Auch Reisen in die Vergangenheit sind möglich, der Spielablauf wird dabei nicht ins Chaos gestürzt. *oe*

Die wichtigsten Termine

Datum	Uhrzeit	Ereignis
1.1.	6:00-11:00	Neujahr: Die Einwohner treffen sich am Wunschbrunnen
1.2.	7:00-9:00	Trefft Freunde am Wunschbrunnen und erhaltet Geschenke
14.2.	0:00-24:00	Valentinstag: Die Einwohner verschicken Liebesbriefe
21.3.	9:00-17:00	Sportfest: Plaudert mit dem Bürgermeister
1.4.	0:00-24:00	1. April: die Bürger verraten ihre Aprilscherze
5.4.-7.4.	0:00-24:00	Kirschfestival: Am Wunschbrunnen wird gefeiert
22.4.	0:00-24:00	Naturtag: Der Bürgermeister überreicht Euch einen Baum
1.5.	0:00-24:00	Frühjahrsputz: Plaudert mit dem Bürgermeister am Brunnen
2. Mai-Sonntag	0:00-24:00	Muttertag: Holt Euch das Telefon vom Bürgermeister
2. Juni-Freitag	0:00-24:00	Der Bürgermeister hat eine weitere Überraschung
3. Juni-Sonntag	0:00-24:00	Vatertag: Der Bürgermeister verschenkt Lokomotiven
jeder Juni-Sonntag	6:00-18:00	Angelwettbewerb: Fangt den dicksten Barsch
4.7.	19:00-21:00	Feuerwerk am See: Kauft Party-Zubehör und genießt die Show
25.7.-31.8.	6:00-7:00	Frühschoppen mit Cops: Holt die Karte beim Bürgermeister
12.8.	18:00-21:00	Sternschnuppen am See: Beim Bürgermeister gibt's das Teleskop
21.8.	0:00-24:00	Tag des Bürgermeisters: Auch heute verteilt er Geschenke
23.9.	9:00-17:00	Sportfest: Plaudert mit dem Bürgermeister
31.10.-1.11.	18:00-01:00	Halloween: Verschenkt Leckereien an die Nachbarn
11.11.	0:00-24:00	Tag der Polizei: Sprecht mit Cops und Bürgermeister
23.12.	0:00-24:00	Spielzeugtag: Jungs bekommen ein Auto und Mädels eine Puppe
24.12.	20:00-01:00	Heilig Abend: Erplaudert und verteilt Geschenke
31.12.	23:00-01:00	Silvester: Um Mitternacht steigt die große Fete

MANISCHER MOMENT!



Thomas, der Attentäter: Gottlob rettet dieses Foto dem "Outlaw Volleyball" das pralle Leben.

Sommerliche Hitze bringt die Redaktion zum Schwitzen: Die Ventilatoren rotieren auf höchster Stufe, wegen stickiger Luft herrscht akute Atemnot und der Kühlschrank ist nach getätigter schweizer Säuberungsaktion endlich wieder für Getränke empfänglich. Einige Herren lassen es sich jedoch trotz drückender Hitze nicht nehmen, sich sportlich zu betätigen. Namentlich Raphael und *audiovisions*-Kollege Christoph nerven die restlichen Redaktions-Mitglieder mit technisch versierten Volley- und Fußballaktionen. Doch einmal wird es selbst Mr. 'Ich-bin-die-Ruhe-selbst' Stuchlik zu bunt: Nach etlichen Schmetterball-Attacken der dreisten Zweierbande schnappt er sich die hilflose "Outlaw Volleyball"-Kugel und schreitet zur grausigen 'Luft-raus-Ball-tot'-Tat.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Schon damals diskutierten die MAN!ACs über Sinn und Unsinn von Endlosfortsetzungen wie der "FIFA"-Reihe. Weit vorausschauend behielten wir mit der Aussage 'Solange Spieler nicht bereit sind, sich auf neue Spielerfahrungen einzulassen, wird dieser Trend zunehmen' recht – TV-Wahrsager, schneidet Euch 'ne Scheibe ab! Ein weiteres brisantes Thema: Raubkopien und Internet-Piraten – Selbst Sonys entwickelten 'LibCrypt'-Kopierschutz crackte die Szene innerhalb von zwei Wochen! Sega-Fans freuten sich indes auf die stärkste Konsole der Welt: Der Dreamcast erschien am 23. September mit 25 Starttiteln. Schließlich startete "Tony Hawk" seine virtuelle Skater-Karriere und "Killer Loop" rüttelte am "Wipeout 3"-Thron.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Gibt's denn nur in Sonys-Werbeabteilung kreative Köpfe? Wie in der letzten Ausgabe stechen die 'Fun anyone?'-Anzeigen besonders ins Auge: Nach strapaziöser Nacht mit einem "Formel Eins"-Fahrer ruht sich die Bikini-Lady auf hoher See aus (links) und halb Europa kickt auf den "TIF"-Stollen um den Sieg.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Winnie Forster (wi)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Splinter Cell Chaos Theory" © Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

NEXT TIME 11/2004

erscheint Freitag, den 1. Oktober

Draußen regnet's wieder häufiger, doch im Zockerherzen scheint die Sonne: Baller-Virtuosen freuen sich auf den grafischen Überflieger **Gradius V** (Bild). Ob Konamis Edel-Shooter auch spielerisch die Erwartungen erfüllt, zeigt sich im Test. Schon wieder verschiebt sich Segas **Headhunter: Redemption** auf nächsten Monat – ob es überhaupt noch klappt? Für kuschelige Nächte mit der Freundin sorgen hingegen die Grusel-Schocker **Resident Evil: Outbreak** und **Silent Hill 4: The Room**. Da außerdem 'Freiheit ohne Richtung nutzlos ist', testen wir, ob Peter Molyneux mit seinem RPG-Mammutprojekt **Fable** den Schritt in die richtige Richtung macht. Schließlich kugelt sich Samus Aran im **Metroid Prime 2**-Preview durch neue Welten. Als Höhepunkt stattet Lorne Lanning den MAN!ACs mit **Oddworld: Stranger** einen Besuch ab.
Und als feines Extra für Euch: 16 Seiten MAN!AC Extended!

